



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

RAFAELA PEREIRA DOS SANTOS

APRENDENDO COM AS VISUALIDADES ENTRE
ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL:
REFLEXÕES DE UMA DOCENTE EM FORMAÇÃO

João Pessoa – PB

2017

RAFAELA PEREIRA DOS SANTOS

APRENDENDO COM AS VISUALIDADES ENTRE
ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL:
REFLEXÕES DE UMA DOCENTE EM FORMAÇÃO

Monografia apresentada a banca examinadora da
Universidade Federal da Paraíba como requisito para
obtenção do título em Licenciatura de Curso de
Pedagogia.

Orientadora: Dr^a Maria Emília Sardelich

João Pessoa

2017

S237a Santos, Rafaela Pereira dos.

Aprendendo com as visualidades entre estudantes do ensino fundamental: reflexões de uma docente em formação / Rafaela Pereira dos Santos. – João Pessoa: UFPB, 2017.

66f.

Orientadora: Maria Emília Sardelich

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba/Centro de Educação

1. Cultura visual. 2. Visualidades. 3. Ensino fundamental. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.3(043.2)


RAFAELA PEREIRA DOS SANTOS

Aprendendo com as Visualidades entre Estudantes do Ensino Fundamental:
Reflexões de uma Docente em Formação

Trabalho apresentado a Universidade Federal da
Paraíba - UFPB, como requisito para obtenção
do título de Licenciatura em Pedagogia

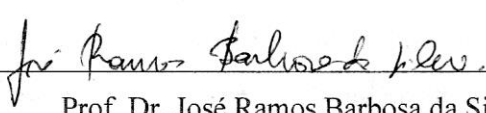
João Pessoa – PB 14 / junho / 2017

BANCA EXAMINADORA



Orientadora: Prof^a. Dra^a Maria Emília Sardelich

Departamento de Metodologia da Educação (DME)



Prof. Dr. José Ramos Barbosa da Silva

Departamento de Metodologia da Educação (DME)



Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento

Departamento de Artes Visuais (DAV)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente eu agradeço ao Deus que eu sirvo, porque pela sua infinita misericórdia me deu uma nova chance de vida, parafraseando um versículo da Bíblia “[...] guardei a fé” II Tm. 4:7. Em momentos de fraqueza a única coisa que me restava era a fé, com ela permaneci até o fim.

Ao meu pai Rosinaldo dos Santos que dedicou toda a sua vida em prol da minha vida, pelas noites sem dormir e por todas as idas a hospitais, abdicando de várias vontades e desejos se dedicando totalmente a cuidar de mim. Pai, sua honestidade faz com que eu ainda acredite que a humanidade tem jeito.

A minha mãe, Lúcia de Fátima, que mesmo não letrada conseguia acalmar o caos que se instalava dentro de mim com seus abraços e palavras confortantes nos momentos difíceis, dedicou todo seu tempo e poucos recursos que tinha a mim. Eu a amo tanto!

A minha orientadora Professora Dr^a Maria Emília Sardelich, por sua paciência, atenção e cuidado, pois, além de orientadora, foi uma grande amiga e parceira, me norteou até o fim deste trabalho, sem deixar que eu desista, suas palavras e conselhos vão ecoar durante toda minha vida. Ela merece todos os aplausos do mundo.

Ao meu irmão Lucas Pereira e minha cunhada Carolinny Karerinny que mesmo com esse jeito tosco me deu alguns recursos para que eu realizasse esse sonho.

Aos professores (as) que passaram pela minha vida e me inspiraram a ser educadora, sou grata a cada um de vocês.

Aos meus alunos que foram os grandes protagonistas deste trabalho.

Aos meus amigos (as), não vou citar nomes, para não esquecer de ninguém, sempre dispostos a me ouvir, me punham pra cima quando as correntes iam contra meu barco, nunca deixaram afundar. Muito obrigada pelas orações e energias positivas.

Ao Projeto Escola Zé Peão pela oportunidade de ter a experiência fantástica com a Educação de Jovens e Adultos. Foram dois anos de puro e genuíno aprendizado. A todos vocês dedico esse trabalho pois, cada um de vocês tiveram papéis importantes nessa jornada que chamo de vida.

“Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto um do outro.” Paulo Freire

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo tratar das visualidades presentes no cotidiano de estudantes do Ensino Fundamental de uma escola privada no município de Santa Rita, Paraíba. A realização deste estudo exploratório, se fez por meio de pesquisa documental e bibliográfica, a partir da Lei 9.394/1996 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Resolução CNE/CEB n.7/2010, que fixa a Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de nove anos, os Referenciais Curriculares do estado da Paraíba para o ensino da arte e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Básica, em sua terceira versão, entregue ao Conselho Nacional de Educação (CNE), em abril de 2017. O trabalho também dialoga com autores como: Costa (2005), Freire (2013, 1989) Hernández (2000), Nascimento (2010), Nunes (2010), Sardelich (2006), Tavin; Anderson (2010). Além desses procedimentos, procurou identificar as visualidades significativas para os estudantes do quarto ano do Ensino Fundamental, por meio de uma atividade didática. Através das atividades realizadas, foi possível notar que as visualidades relacionadas a personagens de desenhos animados, séries, filmes, telenovelas e videogames, têm grande influência no cotidiano escolar. Tais visualidades promovem o desejo de consumo de muitos produtos voltados para a infância. Apesar desse aspecto, também foi possível perceber que essas visualidades podem contribuir para a aprendizagem dos estudantes sempre e quando a docência considere o contexto cultural da discência.

Palavras chave: Cultura Visual, Visualidades, Ensino Fundamental.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Infância.....	28
Figura 2. Larissa Manoela.....	35
Figura 3. Os Vingadores.....	35
Figura 4. Cartaz com versículo em sala de aula.....	37
Figura 5. Cartaz com Versículo da Semana.....	38
Figura 6. Cartaz com Estrela da Semana e Aniversários do Mês.....	38
Figura 7. Estojos da turma do 4º ano do Ensino Fundamental de 2017.....	39
Figura 8. Mochilas da turma do 4º ano do Ensino Fundamental de 2017.....	39
Figura 9. Cadernos da turma do 4º ano do Ensino Fundamental de 2017.....	40
Figura 10. Moranguinho em 1980 e em 2014.....	40
Figura 11. Moranguinho e sua turma.....	41
Figura 12. Canal do YouTube de um estudante da turma de 2017.....	42
Figura 13. Canal do YouTube da estudante A da turma de 2017.....	43
Figura 14. Canal do YouTube da estudante B da turma de 2017.....	43
Figura 15. Envelopes para escolha de artefato visual preferido.....	44
Figura 16. Imagens adaptadas do livro didático da turma do 4º ano do Ensino Fundamental.....	57
Figura 17. Imagem adaptada do jogo Minecraft.....	57
Figura 18. Exercício de Pontilhismo realizado por Menino e Menina de 9 anos.....	60

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. ENSINO DA ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL.....	16
3. CULTURA VISUAL.....	26
4. REFLEXÕES DE UMA DOCENTE EM FORMAÇÃO.....	34
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
REFERÊNCIAS.....	65

1. INTRODUÇÃO

As imagens estão por toda a parte, nas nossas casas, nas escolas, nos parques, nas televisões, nos slogans, nos outdoors, nas publicidades, nos centros comerciais, nos celulares, nas redes sociais, enfim, em tudo que percorremos com nossos olhos vamos encontrar imagens. Essas imagens estarão dentro de um contexto ou fora do contexto, dependendo do ponto de vista de quem vê, mas sempre dentro da cultura do lugar em que vivemos. É por isso que as imagens produzem maneiras de ver o mundo, pois também aprendemos a dar nome às coisas, a dar sentido ao que vemos por meio das imagens. Tudo que engloba o que vemos, nossas percepções sobre as imagens, ajudam-nos a perceber o mundo, também como essas visualidades nos atingem de forma que modelam nossa maneira de pensar e nos transformam no que somos. Todos esses objetos visuais e as relações que mantemos com esses objetos constituem o que se denomina de Cultura Visual.

Hoje percebo que sempre vivi imersa nessa Cultura Visual, porém não tinha consciência desse fato. O motivo pelo qual escolhi estudar e abordar esse tema em meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) surgiu em uma aula de Ensino de Arte, na Licenciatura em Pedagogia, quando iniciei a leitura de um texto sobre Cultura Visual, de autoria de Kevin M. Tavin e David Anderson, intitulado “*A Cultura Visual nas aulas de Arte do Ensino Fundamental: Uma Desconstrução da Disney*” (TAVIN; ANDERSON, 2010). A leitura do texto e a discussão em sala de aula me levou a perceber o quanto as imagens são carregadas de significados e também são formadoras do nosso modo de ver o mundo. O texto me instigou a procurar saber mais sobre esse campo de estudo e comecei a observar os alunos com os quais estava trabalhando naquele período.

Naquele momento substituí uma docente em Licença Maternidade, de uma turma do terceiro ano do Ensino Fundamental em uma escola privada do município de Santa Rita, no estado da Paraíba. No dia a dia da sala de aula pude perceber como os vários artefatos visuais mencionados nos textos sobre Cultura Visual que estava lendo também estavam presentes na vida dos estudantes com os quais convivía. Junto com os

textos da Cultura Visual, os ensinamentos de Paulo Freire também começaram a ecoar nas minhas observações e me levaram para uma busca. Comecei a compreender que:

“Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que-fazer-se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade.” (FREIRE, 2013, p. 31)

Desde então, comecei a conectar os textos sobre Cultura Visual que passei a ler com os discursos proferidos pelos estudantes em sala de aula. Toda carga da visualidade cotidiana estava sempre presente nas falas, nos modos de vestir, nos materiais escolares, no modo de se comportar, entre outras coisas. “É legítimo acrescentar, da importância de uma reflexão como esta quando penso a formação docente e a prática educativo-crítica” (FREIRE, 2013, p. 23).

Comecei a tomar consciência de que as imagens da televisão, das telenovelas, dos filmes, dos desenhos animados, da publicidade e tudo que forma parte da Cultura Visual estavam cheios de significados no nosso cotidiano e o quanto isso se refletia em sala de aula. Paulo Freire sinaliza isso quando afirma que:

“Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto um do outro. Que quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.” (FREIRE, 2013, p. 25)

Também começou a chamar a minha atenção as imagens dos livros didáticos e seus conteúdos. Comecei a reparar que os livros didáticos adotados para aquela turma de estudantes tinham pouca conexão com as visualidades que estavam presentes em sala de aula no Ensino Fundamental. Comecei a me perguntar se não seria essa pouca conexão com os conteúdos que fazem sentido para os estudantes do Ensino Fundamental que tornava o Ensino da Arte pouco significativo na escola, muitas vezes considerado como a hora de lazer, atividades de recreação para descontração, ou um momento para colorir com lápis de cor figuras reproduzidas em um papel branco.

Novamente as palavras de Paulo Freire vieram em meu auxílio “Por que não estabelecer uma necessária ‘intimidade’ entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduo?” (FREIRE, 2013, p. 31).

As palavras de Paulo Freire junto com as observações que fazia em sala de aula e em outros espaços da escola começaram a dar forma a vários questionamentos para os quais ainda não tenho resposta, como por exemplo: Como tratar as visualidades em sala de aula levando em conta os contextos dos educandos e educadores de hoje? Como a Cultura Visual influencia nos comportamentos das crianças no Ensino Fundamental? Como podemos transformar o que hoje parece uma falta de interesse entre os estudantes em um ponto de partida, para conteúdos mais significativos?

Essas perguntas começaram a ser constantes para mim e sei que para respondê-las ainda necessito muita observação, muito estudo e muita pesquisa. Por isso este TCC vai se nortear a partir de uma pergunta mais elementar: Quais as visualidades presentes no cotidiano de estudantes do quarto ano do ensino fundamental de uma escola privada do município de Santa Rita, Paraíba?

Por se tratar de um campo de conhecimento ainda em construção, a discussão sobre as visualidades no Ensino Fundamental ainda necessita de muitos holofotes. Na sua obra *Pedagogia da Autonomia* Paulo Freire já chamou a atenção para essa discussão ao afirmar que:

“O mundo encurta, o tempo se dilui: o ontem vira agora; o amanhã já está feito. Tudo muito rápido. Debater o que se diz e o que se mostra e como se mostra na televisão me parece algo cada vez mais importante. Como educadores e educadoras progressistas não apenas não podemos desconhecer a televisão mas devemos usá-la, sobretudo, discuti-la” (FREIRE, 2013, p. 52)

Também faço minhas as palavras de Marisa Vorraber Costa:

“Já faz algum tempo que tem me chamado a atenção alguns relatos que dizem respeito a certos atravessamentos de artefatos culturais contemporâneos na vida escolar. Uma aproximação com vistas a obter mais detalhes sobre tais acontecimentos tem descortinado um vasto e novo repertório da cultura pós-moderna, predominantemente midiática, que se insinua na vida das pessoas, alterando as rotinas e as práticas cotidianas no interior de instituições consagradas como é o caso da família e da escola” (COSTA, 2005, p. 3).

A citação de Costa (2005) deixa claro que todos os produtos culturais interferem na vida das pessoas e em seus relacionamentos, seja na escola, seja no ambiente familiar, em qualquer comunidade, transformando de alguma forma os comportamentos, as situações cotidianas e os modos de pensar dos sujeitos. Também

deixa claro que se a escola não entende o contexto cultural dos alunos é bem provável que o fracasso escolar se torne comum dentro desse espaço, pois os educandos não encontram sentido na sua vida escolar.

“Assim como os Yu-Gi-Ohs e as Barbies, inúmeros artefatos da cultura contemporânea, especialmente da cultura popular midiática, moldada, como sabemos, por forças políticas, econômicas, sociais e culturais, têm não só invadido a escola como disputado com ela o espaço pedagógico. A indústria do entretenimento não se restringe a fazer circular mercadorias, ela protagoniza uma pedagogia cultural regida por poderosas dinâmicas comerciais, assentadas sobre estética e prazer, que se impõem sobre as vidas privadas e públicas de crianças, jovens e adultos” (COSTA, 2005, p. 4).

Costa (2005) chama a atenção dos educadores sobre como os artefatos da cultura que parecem tão inocentes também atendem aos interesses comerciais, e são produzidos pelos apelos do mercado. A autora observa que possuir esses artefatos de grande visibilidade na mídia, oferece ao dono desse artefato um sentimento de pertencer a uma determinada comunidade e compartilhar desses significados. Ela também chama a atenção que um olhar mais atento vai nos mostrar que aqueles que não possuem esses artefatos são considerados como cidadãos de “segunda classe”. Apesar de serem considerados como de “segunda classe” os interesses comerciais não deixam eles ficarem fora do circuito do consumo, por isso, mesmo que eles não consigam adquirir as mercadorias da “primeira classe” o mercado inventa outras mercadorias para eles, as réplicas, as versões baratas de objetos de consumo desejados. Costa (2005) afirma que o nosso tempo está em constantes mudanças tecnológicas e culturais, especialmente da mídia, da computação e da internet, que tornaram-se fundamentais na organização da ação e do significado na vida dos seres humanos:

“Esta fantástica mudança desestruturou as instituições consagradas, subverteu práticas centenárias, e instalou em seu lugar a incerteza, a provisoriedade e a imprevisibilidade. Não penso que isto seja indiscutivelmente ruim, mas entendo que a mudança é radical, que as consequências são sérias e exigem investimentos na busca de um novo modo de ser e de fazer escola” (COSTA, 2005, p. 8)

Assim como Costa (2005) eu também espero que este trabalho contribua para um novo modo de fazer escola, para a compreensão de quem são os estudantes do

século XXI, o que desejam aprender e como nós educadores podemos participar desse desejo de aprender. Então, este TCC tem por Objetivo Geral:

- Identificar as visualidades presentes no cotidiano de estudantes do 4ª ano do Ensino Fundamental de uma escola privada do município de Santa Rita, Paraíba.

Para alcançar esse objetivo geral, os objetivos específicos são:

- Apresentar o que os documentos oficiais, como a Lei n. 9.394/96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Resolução CNE/CEB n.7/2010, que fixa a Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de nove anos, os Referenciais Curriculares do estado da Paraíba para o ensino da arte e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Básica, propõem para o Ensino da Arte.
- Conceituar Cultura Visual e suas propostas para o Ensino Fundamental.
- Verificar as visualidades significativas para os estudantes do Ensino Fundamental.
- Problematicar as visualidades presentes que perpassam o cotidiano dos estudantes do Ensino Fundamental.

Para produzir esse estudo exploratório realizei uma pesquisa consultando os seguintes documentos: a Lei 9.394/1996 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Resolução CNE/CEB n.7/2010, que fixa a Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de nove anos, os Referenciais Curriculares do estado da Paraíba para o Ensino da Arte e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Básica, em sua terceira versão, entregue ao Conselho Nacional de Educação (CNE), em abril de 2017. Gil (2007) afirma que a pesquisa exploratória tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos para estudos posteriores. Também esclarece que habitualmente esse tipo de pesquisa envolve levantamento bibliográfico e documental. Assim sendo, o

levantamento bibliográfico destacou autores como: Costa (2005), Freire (2013, 1989), Hernández (2000), Nascimento (2010), Nunes (2010), Sardelich (2006), Tavin; Anderson (2010). Além da consulta aos documentos e o levantamento bibliográfico, também realizei uma atividade com uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental de uma escola privada do município de Santa Rita, estado da Paraíba, para verificar as visualidades significativas para esses estudantes.

O TCC está estruturado do seguinte modo: o capítulo a seguir apresenta o Ensino da Arte nos documentos oficiais. Na sequência um outro capítulo que apresenta o conceito de Cultura Visual a partir dos autores Hernández (2000), Nascimento (2010), Nunes (2010), Sardelich (2006), Tavin; Anderson (2010). O capítulo posterior descreve a atividade realizada com a turma do quarto ano do Ensino Fundamental da escola privada do município de Santa Rita, identifica e problematiza as visualidades significativas para esses estudantes. Por fim, as considerações finais.

2. ENSINO DA ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL

O Ensino da Arte no Ensino Fundamental é um direito do estudante, respaldado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei n. 9.394/96 e garantido no Art. 26ª, § 2º no qual, estabelece que o currículo deve ter como norte a base nacional comum: “O Ensino da Arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da Educação Básica.” (BRASIL, 1996). Sendo assim, qualquer instituição escolar, seja ela pública ou privada, precisa fazer com que o Ensino da Arte seja componente curricular obrigatório na Educação Básica. Não só isso, mas as instituições de ensino devem dar acesso às mais diversas formas de arte e saber, pois o art. 3ª da LDBEN, inciso II, indica os seguintes princípios do ensino: “liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber”(BRASIL, 1996). Isso significa que a escola tem a obrigação de ampliar o conhecimento do aluno a respeito das várias manifestações artísticas, seja elas, as do seu meio regional como as de fora dele, em âmbito nacional e internacional.

Outro documento de extrema importância no que se diz respeito ao Ensino da Arte no Ensino Fundamental vem a ser os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Em relação ao Ensino da Arte os PCNs alegam que:

“Fazer arte e pensar sobre o trabalho artístico que realiza, assim como sobre a arte que é e foi concretizada na história, podem garantir ao aluno uma situação de aprendizagem conectada com os valores e os modos de produção artística nos meios socioculturais” (BRASIL, 1997, p. 35).

Levando em conta a citação acima, percebe-se que o Ensino da Arte não é um elemento solto na educação brasileira, ele faz parte de um conjunto de conteúdos que ajudam o aluno a entender a importância do meio em que vive e suas produções artísticas, sem falar dos aspectos relacionados ao lúdico e o prazer.

“Para tanto, os conteúdos da arte não podem ser banalizados, mas devem ser ensinados por meio de situações e/ou propostas que alcancem os modos de aprender do aluno e garantam a participação de cada um dentro da sala de aula” (BRASIL, 1997, p. 35).

Os PCNs deixam claro que o papel da escola:

“É o papel da escola incluir as informações sobre a arte produzida nos âmbitos regional, nacional e internacional, compreendendo criticamente também aquelas produzidas pelas mídias para democratizar o conhecimento e ampliar as possibilidades de participação social do aluno” (BRASIL, 1997, p 35).

A arte é apresentada pelos PCNs como objeto de conhecimento:

“O universo da arte caracteriza um tipo particular de conhecimento que o ser humano produz a partir das perguntas fundamentais que desde sempre se fez com relação ao seu lugar no mundo. A manifestação artística tem em comum com o conhecimento científico, técnico ou filosófico seu caráter de criação e inovação” (BRASIL, 1997, p. 26).

O Ensino da Arte inclui quatro modalidades artísticas, que são: as Artes Visuais, a Dança, a Música e o Teatro, porém os PCNs não indicam se todas devem ser trabalhadas anualmente. Cabe a escola organizar-se para oferecer cada uma delas, de forma competente. Esse documento não impõe uma ordem, nem tampouco hierarquiza nem define as modalidades artísticas que serão trabalhadas em cada ciclo ou etapa do Ensino Fundamental, mas, orienta a que cada escola defina como colocá-las no currículo escolar, alegando que cada escola está inserida em diferentes localidades. Sendo assim, cada escola, em seu Projeto Político Pedagógico, precisa fazer com que cada modalidade artística seja inserida e aprofundada de acordo com os materiais e recursos próprios de cada instituição escolar.

Os PCNs não indicam uma ordem de conteúdos, mas se organizam em torno de objetivos, habilidades e competências a serem trabalhadas. Também definem três eixos norteadores para o trabalho pedagógico no ensino da arte: a fruição, a reflexão e produção.

“Os três eixos estão articulados na prática, ao mesmo tempo que mantêm seus espaços próprios. Os conteúdos poderão ser trabalhados em qualquer ordem, segundo a decisão do professor, em conformidade com o desenho curricular de sua equipe” (BRASIL, 1997, p. 41).

Tendo em vista as particularidades de cada instituição, os objetivos, habilidades, e competências, devem ser trabalhados para que, competentemente, tenha significado na vida escolar e particularmente na vida dos estudantes.

Em relação às Artes Visuais os PCNs vão além das formas habituais como o desenho, a pintura ou a escultura. Os PCNs, que foram editados em 1997, já sinalizaram que o Ensino da Arte não trabalha apenas com imagens da Arte mas, inclui as transformações estéticas, os avanços tecnológicos, a TV, a fotografia, o cinema, a charge, os outdoors, entre outras coisas. Ainda em relação aos blocos de conteúdos a serem explorados no Ensino da Arte, os PCNs destacam que:

“O contato sensível, reconhecimento, observação e experimentação de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicidade, desenho industrial, desenho animado.” (BRASIL, 1997, p. 46)

Cada elemento desse está relacionado com o cotidiano escolar. O universo escolar precisa entender e integrar as visualidades em seus projetos escolares, pois, não é algo distante, mas, algo que acompanha o contexto da escola, e que favorece o processo de ensino-aprendizagem dos educandos, despertando-os para o mundo de forma crítica. Os PCNs indicam que:

“O mundo atual caracteriza-se por uma utilização da visualidade em quantidades inigualáveis na história, criando um universo de exposição múltipla para os seres humanos, o que gera a necessidade de uma educação para saber perceber e distinguir sentimentos, sensações, ideias e qualidades. Por isso o estudo das visualidades pode ser integrado nos projetos educacionais. Tal aprendizagem pode favorecer compreensões mais amplas para que o aluno desenvolva sua sensibilidade, afetividade e seus conceitos e se posicione criticamente” (BRASIL, 1997, p. 45).

Portanto, as instituições de ensino precisam adequar seus currículos de forma coerente com o contexto visual dentro e fora da escola, para que a aprendizagem tenha significado e favoreça o pensamento crítico, para que os estudantes desenvolvam suas habilidades em filtrar e reter o que traz benefício pra si próprio e para a sociedade. Os PCN's ainda orientam para que:

“Com relação aos conteúdos, orienta-se o ensino da área de modo a acolher a diversidade do repertório cultural que a criança traz para a escola, a trabalhar com os produtos da comunidade na qual a escola está inserida e também que se introduzam informações da produção social a partir de critérios

de seleção adequados à participação do estudante na sociedade como cidadão informado.” (BRASIL, 1997, p.37)

É importante deixar claro, que se a escola se preocupar com o contexto de inserção cultural do aluno, será mais fácil incluir nos projetos didáticos informações sobre o repertório cultural que o aluno traz para a sala de aula, transformando, as aulas em verdadeiras fontes de mudanças para uma sociedade informada.

Outro documento que traz indicações para o Ensino da Arte na escola é a Resolução CNE/CEB n.7/2010, que fixa a Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de nove anos. Esse documento ratifica o Ensino da Arte como componente curricular obrigatório. O artigo 14 ° dessa Diretriz assegura que o currículo da Base Nacional comum do Ensino Fundamental deve abranger, obrigatoriamente, conforme o art. 26 da Lei n. 9.394/96, o estudo da Língua Portuguesa e da Matemática, o conhecimento do mundo físico e natural e da realidade social e política, especialmente a do Brasil, bem como o Ensino da Arte, a Educação Física e o Ensino Religioso. Também o artigo 15°, § 4°, da Resolução CNE/CEB n.7/2010, esclarece que Música constitui conteúdo obrigatório, mas não exclusivo, do componente curricular Ensino da Arte, o qual compreende também as artes visuais, o teatro e a dança. De acordo com o artigo 30 ° dessa mesma Resolução, os três anos iniciais do Ensino Fundamental devem assegurar o desenvolvimento das diversas formas de expressão, incluindo a Literatura, a Música e demais artes. A respeito do profissional responsável pelo Ensino da Arte, o artigo 31 da Resolução CNE/CEB n.7/2010 deixa claro que o componente curricular Ensino da Arte, do primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental poderá ficar a cargo do professor de referência da turma, aquele com o qual os alunos permanecem a maior parte do período escolar, ou seja, a Licenciada e o Licenciado em Pedagogia, ou de um professor licenciado no respectivo componente curricular. Esse artigo aponta para a responsabilidade que a Licenciada e o Licenciado em Pedagogia assumem na vivência dos estudantes com as visualidades e as demais manifestações artísticas.

Apesar de ainda não ser um documento oficial, a proposta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Básica já está em sua terceira versão, apresentada em abril de 2017 ao Conselho Nacional de Educação (CNE) e considero que não posso ficar alheia a essa discussão. É importante ressaltar que a BNCC foi

prevista na Lei n. 13.005, de 25 de junho de 2014, que regulamenta o Plano Nacional de Educação (PNE), com vigência de dez anos, ou seja, de 2014 a 2024. O Plano tem 20 metas para a melhoria da qualidade da Educação Básica e, dentre essas metas, quatro delas se relacionam com BNCC. A BNCC foi elaborada a partir dos vários Referenciais Curriculares desenvolvidas nos estados do Brasil. O estado da Paraíba enviou o seu Referencial Curricular, como vários outros estados do País. É por esse motivo que antes de analisar a proposta da BNCC para o Ensino da Arte no Ensino Fundamental considero necessário conhecer e apresentar os Referenciais Curriculares do estado da Paraíba para o Ensino da Arte.

Os Referenciais Curriculares do Ensino Fundamental do estado da Paraíba foram editados em 2010, estão organizados em três volumes e tem como mote “Educar em e para”. O primeiro volume está dedicado às Linguagens e Diversidade Cultural, no qual se encontram as indicações para o Ensino da Arte. O Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba para o Ensino da Arte indica o que se pretende com “Educar em Arte e para Arte”. Fazendo uma ponte com minhas inquietações iniciais para pesquisa, e com os objetivos deste TCC, o documento indaga três questões centrais no primeiro dos três eixos curriculares:

“Como educar para as Artes a partir de problemas desencadeados na interação com as visualidades? Como educar a partir da formulação de problemas relacionados com as visualidades? Como educar “nas” e “para” as visualidades sem desconsiderar a experiência vivida de docentes e discentes?” (GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA, 2010, p. 186)

De acordo com o Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba, o objetivo para o Ensino da Arte no Ensino Fundamental é:

“Desenvolver culturalmente o alunado a partir do contato e vivência com diferentes tipos de visualidades, teatralidades e musicalidades, decorrentes de problemas advindos das experiências vividas” (GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA, 2010, p. 165).

O documento trata das musicalidades, visualidades e teatralidades, porém este TCC vai focar apenas no aspecto das visualidades. O objetivo indicado pelo Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba para o Ensino da

Arte deixa claro que este ensino deve ser pautado levando em conta as experiências vividas pelos estudantes, dando a oportunidade das instituições de ensino, elaborarem conteúdos e projetos didáticos que sejam pertinentes na vida dos educandos, problematizando o que os estudantes veem nos mais diversos meios de comunicação.

O Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba afirma que:

“É evidente como as visualidades, teatralidades e musicalidades atingem a todos, em todo o momento, em nosso cotidiano, por intermédio dos meios de comunicação. As visualidades, teatralidades e musicalidades não se apresentam só como “obras de arte”, restrita a espaços consagrados, como os museus, os teatros, as igrejas. As visualidades, teatralidades e musicalidades apresentam-se na forma de objetos, na arrumação das vitrines, na música dos puxadores de rede, nas ladainhas entoadas por tapeceiras tradicionais, na dança de rua, nas estátuas vivas, nos pregões de vendedores, nos jardins, nas vestimentas, nas estampas de camisetas, nos outdoors, no samba de roda, nas cirandas, nos folguedos, no carnaval, no cinema, nos programas televisivos, nas cantigas de roda e de ninar, na nau catarineta, no bumba-meu-boi, no xaxado, nas quadrilhas juninas, nas exposições artísticas, nos shows, no circo, no teatro realizado em diferentes espaços, entre outras modalidades comunicativas” (GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA, 2010, p. 174).

A partir do exposto, entendo que para o Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba a visualidade abarca diferentes tipos de modalidades de imagens, abrangendo as mais corriqueiras até as mais “preservadas” em renomados museus, reconhecidas como “obra de arte”, produzidas em diversos contextos culturais e temporais. Outro ponto a destacar nessa citação do Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba é que este não hierarquiza os produtos culturais, não se faz diferença no que se costuma chamar de cultura erudita e cultura popular. Para o Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba todas as manifestações são importantes e fazem parte da cultura.

Assim sendo, não se pode deixar de lado a carga cultural que cada sujeito traz para a sala de aula, nem como educando, nem como educador, ambos têm suas experiências, conhecimentos e valores acerca das visualidades. E isso não pode ser

uma pedra no meio do caminho do ensino-aprendizagem, tem que ser um ponto de partida para qualquer projeto didático.

“A provocação é que as aulas de Artes coloquem os educandos em contato com os problemas e situações nas quais possam pôr em movimento seus pensamentos em relação às visualidades” (GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA, 2010, p. 178)

Essa provocação só terá sentido se forem levados em conta todas as visualidades que abarcam o mundo do educando. Os livros didáticos e materiais didáticos são recheados de conteúdo baseado apenas na chamada cultura erudita, o que é arbitrário, pois existem diversas culturas, riquíssimas a serem exploradas de forma que o Ensino da Arte tenha um significado maior e não se torne apenas adorno no boletim e caderneta escolar ou como apenas uma disciplina a mais.

O Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba ainda explica que:

“O conjunto das visualidades, teatralidades e musicalidades exige a aquisição das capacidades especificar de saber, fazer, ver e dizer. As visualidades, teatralidades e musicalidades, para serem compreendidas, exigem que sejam situadas no tempo, no espaço, na cultura. Os conhecimentos teóricos precisam ser utilizados na vida cotidiana para solucionar os problemas que são individuais e coletivos. É necessário compreender os acontecimentos associados com as visualidades, as teatralidades e as musicalidades em seu contexto. Perceber, ainda, como interferem na construção de certos padrões estéticos e também de comportamentos. E, por fim, é necessário saber usar as visualidades, as teatralidades e musicalidades como meio de repensar a própria vida, tanto no âmbito individual como coletivo” (GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA, 2010, p. 175)

A partir dessa citação, fica claro que o Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba indica o uso das visualidades como meio para repensar a própria vida. Encontro nesse documento uma base que fundamenta o meu objetivo de verificar as visualidades significativas dos estudantes para repensar a vida, para repensar os conteúdos que podem ser importantes para eles.

O Referencial Curricular do Ensino Fundamental do estado da Paraíba foi um dos documentos enviados para o Ministério da Educação (MEC) e que

fundamentaram a BNCC. A BNCC, foi organizada levando em conta as etapas de escolarização e faixa etária dos educandos, como também seus saberes não escolares. A BNCC propõe que o Ensino da Arte no Ensino Fundamental não deve estar no currículo por mero adorno, nem tampouco como atividade festiva, mas, assim como as outras disciplinas tenham de fato um lugar qualificado:

“A Arte é uma área do conhecimento e patrimônio histórico e cultural da humanidade. No Ensino Fundamental, o componente curricular está centrado em algumas de suas linguagens: as Artes visuais, a Dança, a Música e o Teatro. Essas linguagens articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas” (BRASIL, 2017, p. 151)

A BNCC aponta para a importância de todos os artefatos culturais, pois as manifestações artísticas não podem ser reduzidas somente aquelas produções legitimadas pelos museus, galerias ou veiculadas pela mídia, e devem permitir que os estudantes sejam protagonistas e criadores. Esse documento normatiza seis dimensões do conhecimento para o trabalho com todas as modalidades artísticas. Apesar de serem apresentadas separadamente, essas dimensões se interpenetram, são elas: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão. A criação refere-se ao fazer artístico, quando os sujeitos criam, produzem e constroem, trata do apreender o que está em jogo durante o fazer artístico, as tomadas de decisão, as dificuldades, os desafios, as inquietações que surgem durante a criação. A crítica menciona as impressões, as relações, por meio do estudo e da pesquisa, das experiências, manifestações artísticas e culturais vividas e conhecidas. A estesia se relaciona com a experiência sensível às imagens, aos diferentes materiais, o corpo em sua totalidade de emoção, de percepção, de intuição, de sensibilidade e intelecto que é o protagonista da experiência. A expressão faz referência às possibilidades de manifestar as criações, tanto em âmbito individual quanto coletivo. A fruição se relaciona com o deleite, o prazer de participar das práticas artísticas e culturais. Por fim, a reflexão com a construção dos argumentos e ponderações sobre as experiências e os processos criativos, artísticos e culturais (BRASIL, 2017, p. 153)

Também não há hierarquização entre as seis dimensões do conhecimento na BNCC, porém, todas perpassam pelas linguagens do Ensino da Arte: Artes Visuais, Dança, Teatro e Música, porém, neste trabalho me atendo as artes visuais. O documento conceitua as Artes Visuais como os processos e produtos artísticos e culturais que tem na expressão visual o elemento de comunicação nos diferentes tempos históricos e contextos sociais. A BNCC também menciona as múltiplas culturas visuais:

“As Artes visuais possibilitam aos alunos explorar múltiplas culturas visuais, dialogar com as diferenças e conhecer outros espaços e possibilidades inventivas e expressivas, de modo a ampliar os limites escolares e criar novas formas de interação artística e de produção cultural, sejam elas concretas, sejam elas simbólicas” (BRASIL, 2017, p. 153)

Portanto, de acordo com a BNCC as visualidades possibilitam conhecer, explorar e dialogar com as diferenças e conhecer outros espaços inventivos e expressivos. O documento também destaca como competência específica a ser construída no Ensino da Arte, no nível do Ensino Fundamental:

“Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações” (BRASIL, 2017, p. 156).

O cinema e o audiovisual estão incluídos nos conteúdos do Ensino da Arte tanto na prática da linguagem e nas suas articulações. Essa compreensão volta a ser afirmada quando a BNCC indica como habilidade a ser desenvolvida no Ensino da Arte, nível do Ensino Fundamental o:

“Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais; Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística. (BRASIL, 2017, p. 161)

Tendo em vista, os trechos citados da BNCC, podemos concluir que o documento considera que a partir do que se vê se possa ter uma relação reflexiva com o que se vê, sendo capaz de problematizar e ampliar o mundo dos estudantes a partir de

outras visualidades que já conheçam e dar oportunidades de enriquecerem seus imaginários.

Enfim, concluo que todos estes documentos são de extrema importância para o Ensino da Arte nas instituições de ensino no Brasil, e todos indicam a possibilidade de se trabalhar com todo tipo de imagem sinalizando a Cultura Visual e as visualidades que façam parte da realidade dos estudantes. Levando em conta que todos componentes curriculares devem ser contextualizados com a realidade do educando, os recursos visuais, tecnológicos devem estar embutidos de alguma forma para que, o aprendizado possa ser mais significativo.

A partir da leitura desses vários documentos, compreendo que a Cultura Visual local pode ser o ponto de partida de toda problematização em sala de aula, pois, é a partir dela que contextualizamos o todo. Como chegar em uma sala de aula com imagens, charges, figuras, filmes estrangeiros que fogem da Cultura Visual em que estão inseridos os estudantes? Quando posso problematizar com imagens, notícias, filmes, programas de TV que fazem parte do dia-a-dia deles? Ora, são as coisas que vemos no nosso cotidiano que nos “formam”, “educam”, e se eu não trabalho com os estudantes para que eles possam pensar no que ele veem, criticamente, que papel estarei desempenhando? Os documentos apresentados neste capítulo não oferecem todas as respostas, por isso a necessidade de me debruçar sobre autores que tratam dessas questões e que serão apresentados no próximo capítulo.

3. CULTURA VISUAL

A Cultura Visual é um campo de estudo sobre os significados que se produzem por meio de qualquer artefato visual. Se utiliza a expressão artefato por ser todo objeto produzido pelo trabalho humano. Assim toda e qualquer imagem produzida é portanto um artefato visual. Durante muitos séculos a produção das imagens esteve em mãos dos artistas, porém, nos dias de hoje, as imagens estão por todos os lugares e não somente os artistas as produzem. Qualquer um de nós pode produzir uma imagem com seu celular e fazer esse artefato visual circular. Podemos compreender a Cultura Visual como:

“O estudo e a decodificação de produtos culturais midiáticos. Conhecimentos que talvez não seja conveniente aprender na escola, se o que se persegue é que os indivíduos respondam indefesos diante da enxurrada midiática que lhes cai em cima.”
(HERNÁNDEZ, 2000, p. 43)

Como Hernandez (2000) observa:

“Prestar atenção à compreensão da cultura visual implica aproximar-se de todas as imagens (sem limites demarcados pelos critérios de um gosto mais ou menos oficializado) e estudar a capacidade de todas as culturas para produzi-las no passado e no presente com a finalidade de conhecer seus significados e como afetam nossas ‘visões’ sobre nós mesmos e sobre o universo visual em que estamos imersos.”
(HERNÁNDEZ, 2000, p. 51)

A partir da citação de Hernández (2000) fica claro que a Cultura Visual não é mais um componente curricular, mas que estamos imersos nesse mundo de imagens e também pensamos com as imagens, não somente com as palavras. É possível que alguns professores não se sintam preparados para o trabalho com a Cultura Visual. Sobre esse fato, Sardelich (2006) indaga sobre qual seria o professor que poderia desenvolver essas atividades na escola e responde que:

“qualquer educador/a que deseje e se disponha a problematizar as representações sociais de menina, menino, mulher, homem, família, criança, adulto, velho, pobre, rico, preto, branco,

professor/a, estudante, escola, entre tantas outras possíveis, nas imagens dos livros didáticos, dos cadernos, das revistas, dos outdoors, dos videogames, da televisão, dos cartões postais, dos brinquedos, das obras de arte, etc” (SARDELICH, 2006, p. 468).

Sardelich (2006) destaca que o foco de uma atividade, sequência didática, projeto de trabalho ou pesquisa com a Cultura Visual não está no que se pensa dessas representações, mas naquilo que, a partir dessas imagens é possível pensar sobre nós mesmos. A autora afirma que trabalhar com a Cultura Visual pode dar passagem a outras formas de compreensão da realidade e até ser possível discutir as representações de passividade, indiferença, apatia e rotina dos sujeitos em seus ambientes de aprendizagem.

A Cultura Visual é um campo de conhecimento que abarca todo tipo de imagem, não somente as imagens da Arte, mas também as imagens da publicidade, das histórias em quadrinho, dos desenhos animados, e toda a parte visível do que alguns autores também chamam de Pedagogia Cultural. Costa (2005) afirma que:

“A indústria do entretenimento não se restringe a fazer circular mercadorias, ela protagoniza uma pedagogia cultural regida por poderosas dinâmicas comerciais, assentadas sobre estética e prazer, que se impõem sobre as vidas privadas e públicas de crianças, jovens e adultos” (COSTA, 2005, p. 4).

Sobre o conceito de Pedagogia Cultural, Tavin; Anderson (2010) observam que “é uma forma de pedagogia que remete ao processo de ensino aprendizagem por meio de locais sociais, muitas vezes exteriores a instituições educacionais consagradas” (TAVIN; ANDERSON, 2010, p. 59). Esses autores chamam nossa atenção para o fato de que não podemos negar que, fora da escola, existem muitos lugares que também educam, de modo informal e contribuem para a formação de crianças e adultos. Assim como a escola desenvolve uma Pedagogia, também é real uma Pedagogia que permeia nossa vida fora da escola. Essa Pedagogia Cultural traz concepções de mundo para as crianças e as fazem compreender o mundo, tornando-as, entre outras coisas em hábeis consumidoras.

Tavin; Anderson (2010) perguntam aos seus leitores sobre como a escola tem agido diante desse fato das imagens ensinarem modos de pensar, se comportar e também desejar e comprar. As perguntas que Tavin; Anderson (2010) fazem me levam a pensar que se não trabalharmos os modos de ver dos educandos para que possam, com

autonomia, virem a ser críticos e reflexivos para saberem filtrar, interpretar esse turbilhão de imagens e informações carregadas de significados, estaremos colaborando para que os educandos, e também nós educadores sejamos, apenas, consumidores desse mundo, dessa Cultura Visual.

Sobre esse aspecto de sermos apenas consumidores dessa Cultura Visual, Nascimento (2010) faz uma análise importante sobre a imagem a seguir:

Figura 1. Infância



Fonte: Adaptado de Nascimento (2010)

Disponível em: <http://consumismomundial.blogspot.com/2008/05/influencia-da-publicidade-nas-crianas.html>. Acesso em 01/05/2017

Nascimento (2010), faz uma crítica interessante a respeito dessa imagem, na qual atenta para o fato de que as crianças não são consultadas do que querem assistir e ver, negligenciando as regras básicas de proteção a integridade física, biológica e psicológica. Simplesmente a publicidade infantil direciona seus comerciais e marketings ao mundo infantil, induzindo-as a consumir produtos de grandes marcas, não dando ênfase ao que isso pode causar, como por exemplo a obesidade infantil, a frustração por não poder comprar, entre outros. Na análise dessa imagem Nascimento (2010) menciona o sustento dessa criança por duas mãos adultas, o que nos deixa entender que os pais adquirem esse consumo como forma dessa criança ser bem aceita na sociedade capitalista. É importante que as escolas sejam atentas a esse tipo de violação ao mundo infantil, compreendam que para uma formação crítica, é necessário entender que todas

as imagens contribuem para formação do sujeito e que a publicidade pode gerar efeitos inesperados nas crianças, como também nos adultos (NASCIMENTO, 2010).

As imagens, e dentre elas as imagens dos desenhos animados que fazem parte dessa Pedagogia Cultural, presente na Cultura Visual, ocupam boa parte do tempo das crianças durante o dia. Quais os pais que na hora dos afazeres domésticos ou qualquer outra atividade, não colocam seus filhos para assistirem ao desenho de seu personagem preferido, para que assim o libere para os seus afazeres? E na hora de comprar o material escolar, qual a escolha das crianças? Nas escolas, o que as crianças veem nas paredes das salas de aula? Na espera de uma consulta médica, quantos pais não oferecem seus próprios celulares com os vídeos já baixados dos “desenhos favoritos das crianças”? Assim, esses desenhos vão construindo nas crianças, e também em nós adultos, os estereótipos, padrões, identidades que vão educando para a vida.

Portanto, podemos nos perguntar sobre a conveniência do currículo escolar explorar a Cultura Visual como estudo, visto que a falta de informação sobre o que tais imagens geram, pode aquecer a Economia e podem nos tornar a massa consumidora de certos produtos, marcas, estereótipos, padrões e identidades.

Na escola estão presentes muitas imagens revestidas de significados, que para os adultos podem ser inocentes, como por exemplo, os desenhos da Disney, mas, que para as crianças estão formando seus modos de pensar. Tavin; Anderson (2010) chamam nossa atenção para o fato da Disney ser um dos maiores oligopólios do planeta:

“Para a maior parte dos norte-americanos, a Disney é sinônimo de entretenimento, infância e valores familiares. Para as crianças e adultos, ela representa um cenário especial de recreação comemorativa e diversão descomplicada. Além disso, age como um registro de uma era de ouro da inocência – um tempo imaginário em um passado imaginário. Elas não costumam considerar a Disney como uma entidade comercial multibilionária.” (TAVIN; ANDERSON, 2010, p.58)

A Disney fez parte da minha infância, assim como fez de muitos outros sujeitos, e quem de nós nunca fantasiou um lindo romance ou um mundo onde o bem sempre vence? Onde todas as mulheres são magras e só as más têm imperfeições? Onde a magia sempre resolvia os problemas? Nos imaginávamos em lindos castelos, com lindos vestidos e coroas, mesmo vindo de lares pobres e desprovidos de direitos básicos? O mundo real se mostrava assim que os filmes, desenhos acabavam, assim que voltávamos a rua, na ida a escola, na volta para nossa casa, não víamos a mesma magia

na realidade da nossa comunidade, nem víamos nossa cultura se encaixar naquela fantasia.

Os estudantes do Ensino Fundamental podem obter ajuda para compreender essas imagens como artefatos, quando trabalharem criticamente em sala de aula, para que possam ter a capacidade de refletir sobre a enxurrada de informações que a mídia traz por dia. É necessário que os educandos entendam que as imagens se corporificam nos discursos e por elas produzimos e transmitimos, que eles sejam capazes de ter um pensamento crítico, em torno de todas as temáticas abordadas, em filmes, novelas, desenhos animados, comerciais, entre outros.

Tavin; Anderson (2010) exemplificam um projeto de trabalho com a Cultura Visual em uma escola do Ensino Fundamental dos Estados Unidos. Numa sala do quinto ano do Ensino Fundamental, foi proposto pelos educadores uma série de perguntas sobre o que era um tema. Os alunos responderam inúmeras coisas, a partir do que os alunos responderam foi proposto que eles falassem como as pessoas começam a se relacionar. O projeto deu sequência perguntando se eles conheciam outras formas de representações e a discussão chegou a “estereótipos de nativos americanos”. Os alunos compararam duas representações da Disney, Peter Pan e Pocahontas, com mascotes indígenas populares *Chief Wahoo* da equipe de futebol americano *Cleveland Indians* e *Chief Illinwek* da Universidade de Illinois, e também as mascotes dos *Atlanta Braves*, *Washington Redskins* e *Kansas City Chiefs*. Na pesquisa que os estudantes realizaram junto com o professor eles compreenderam que as imagens utilizadas como mascotes ofendem a cultura dos nativos norte americanos, porque tratavam as crenças, vestimentas e cerimônias dos povos indígenas de forma depreciativa. As crianças junto com o professor fizeram uma análise crítica, e a partir disso, os alunos fizeram uma lista de temas relacionados, a gênero, raça, história e violência. Cada um fez seu projeto individual criando cartazes de filmes e capas de fitas VHS que ilustravam os desenhos da Disney reelaborados, sem os estereótipos e preconceitos que eles haviam identificado.

Nunes (2010) é outra autora do campo da Cultura Visual que realizou uma pesquisa com estudantes do Ensino Fundamental, em uma escola de Porto Alegre, no estado do Rio Grande do Sul, na qual, focalizou a questão do gênero.

“As imagens invadem as salas de aula, através de materiais escolares, roupas, acessórios, desenhos animados, filmes, tatuagens e brinquedos, produzem um discurso sobre a maneira adequada de meninas pensarem e agirem socialmente.” (NUNES, 2010, p. 176)

O objetivo da pesquisa foi analisar a constituição de identidades femininas, por meio da Cultura Visual, em contexto escolar. Nunes (2010) identificou dois grandes motes nas falas de meninas e meninos, que são: “meninas são doces e meigas” e “meninos tem poderes”. Essas falas as crianças assimilam a partir da Cultura Visual da qual participam diariamente.

Tanto as meninas como meninos têm sonhos de consumo e as imagens alimentam esses sonhos, a partir do que veem:

“A constatação de que as crianças apresentam seus desejos de compra determinados, muitas vezes, pelo arsenal de imagens veiculadas por propagandas e diversos tipos de programas televisivos, fez originar este foco analítico que pretende pensar sobre as imagens como instauradoras de desejos de compra.” (NUNES, 2010, p.176)

A citação de Nunes (2010) me leva a refletir de que é impossível descartar que uma criança não seja vista como um consumidor, que tem necessidades de adquirir produtos constantemente. E tudo que elas adquirem por desejos criados com as imagens que veem, sejam brinquedos, roupas, bolsas, canetinhas, estojos, entre outros, tem grande circulação em sala de aula entre colegas de turma. Tudo que surge como novidade, também surge como desejo de consumo de todos da sala de aula. Esses desejos de consumo também são levados ao âmbito familiar.

“As prioridades de consumo das crianças mudam em pouco tempo e estão em constante transformação. Elas ficam “enjoadas” de assistir ao mesmo desenho animado na televisão e não gostam de um personagem por muito tempo” (Nunes, 2010, p.178)

Sendo assim, observar-se que as grandes marcas infantis, também circulam muito rápido com seus produtos, “atendendo a necessidade da novidade”. Assim, nessa rapidez, nem a criança tem a maturidade o suficiente, nem seus pais a criticidade para refletir sobre as sequelas que esse consumo exacerbado e exagerado nos trazem. Esse consumo exagerado se revela em vários âmbitos, como, para o meio ecológico, visto que muitos produtos são descartados de forma incorreta, e também para o psicológico da criança que entende que tudo se descarta com facilidade. Além disso,

também alimenta um sistema que quer que sigamos consumindo sem pensar se isso é positivo ou negativo, ou não nos deixe pensar acerca.

Algo mais grave que Nunes (2010) detectou entre meninas, foi o estereótipo de beleza:

“As meninas participantes dessa pesquisa evidenciaram que buscam, constantemente, enquadrar-se aos padrões vigentes de moda. As preferências e os desejos de compra das crianças são demarcados por fatores sociais que produzem a necessidade de obtenção de produtos específicos. Nesse caso, o consumo está, diretamente, ligado aos padrões de beleza estética aceitos socialmente.” (NUNES, 2010, p.181)

As meninas principalmente, impõem a si próprias padrões estéticos que as imagens da Cultura Visual em que participam constroem para elas. Essas imagens mostram, junto ao desejo de consumo, o desejo de ser igual ao personagem, seja na fala, nas roupas, no corpo, na maquiagem, no modo de se portar nos lugares, tudo é reproduzido de forma sucinta e que é aceito diante dos colegas e da sociedade.

Ainda em relação aos artefatos visuais, Costa (2005) menciona que:

“Se os *cards* concentraram temporariamente a preferência dos meninos, as bonecas da linhagem Barbie, fabricada pela gigante Mattel, há mais de trinta anos vêm embalando os sonhos das meninas do Brasil e do mundo inteiro como modelo de mulher – adulta, sensual, charmosa, moderna, arrojada, independente, feminista. Milhões de meninas entre três e dez anos aprendem com a boneca lições para ser uma mulher bem sucedida. Contudo, a pedagogia Barbie, assentada, segundo seus críticos, sobre consumismo, futilidade e competição, faz da boneca um brinquedo perigoso, seja pelos valores que dissemina seja por seu inegável sucesso em promover a identificação das meninas com seu universo existencial. Expressão disso é o fato de que todas as meninas entrevistadas em uma escola de periferia declararam orgulhosamente possuir, pelo menos, uma Barbie. A maioria delas colecionava a boneca, sabia exatamente o valor de cada modelo, se era original ou não, e afirmava sonhar em ampliar a coleção. Muitas informaram ser a Barbie o bem mais precioso que possuíam, motivo pelo qual era objeto de todos os seus cuidados e atenções, mantendo-as, também, sempre atentas aos novos lançamentos relacionados à boneca – roupas, sapatos, carros, amigas, namorados, viagens, etc.” (COSTA, 2005, p. 3)

Não são muitos os anos que me separam desses autores, nem dos artefatos visuais mencionados por eles. Alguns deles também fizeram parte da minha infância. As leituras desses autores provocaram as seguintes questões em mim: quais seriam, nos

dias de hoje as visualidades predominantes entre estudantes do Ensino Fundamental? Do tempo desses autores para hoje, apesar do curto período de tempo, será que muita coisa mudou? Os desenhos se modificaram? Teriam os desenhos dirigidos às crianças suas versões de adolescentes, jovens? Os produtos dirigidos às crianças estariam acompanhando as gerações?

Foi a partir dessa gama de perguntas que me propus a pesquisar com uma turma de 4ª ano do ensino fundamental, em uma escola privada de Santa Rita, Paraíba, na qual hoje atuo como educadora. O próximo capítulo descreve essa experiência.

4. REFLEXÕES DE UMA DOCENTE EM FORMAÇÃO

Antes de iniciar a descrição da experiência realizada com os estudantes do Ensino Fundamental, vou contextualizar a escola e o seu município. A experiência aconteceu em uma escola privada, Cristã Protestante, no município de Santa Rita, considerado pertencente à Região Metropolitana de João Pessoa, estado da Paraíba. Essa é uma das 52 escolas privadas de Ensino Fundamental que funcionam no município com uma população estimada de 135.915 habitantes (IBGE, 2017). Atuo como professora em uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental. Acompanho esses estudantes desde novembro de 2016, quando fui contratada para substituir uma professora do terceiro ano do Ensino Fundamental que estava em Licença Maternidade. Permaneci nessa substituição até dezembro de 2016 com essa turma de 18 estudantes, em uma faixa etária entre 8 e 10 anos.

No período de novembro a dezembro de 2016, nas conversas informais que mantinha com a turma, não se falava em outra coisa na escola a não ser de Larissa Manoela. Para quem talvez não tenha intimidade com Larissa Manoela, trata-se de uma atriz que participa das novelas infantis do Sistema Brasileiro de Televisão (SBT), e atuou nas telenovelas *Carrossel* e *Patrulha Salvadora*, com a personagem Maria Joaquina. Além de atuar, a atriz também canta, tem vários clubes de fãs e seu livro “*O Diário de Larissa Manoela*”, editado em julho de 2016, foi o quarto livro mais vendido no Brasil, no ano de 2016, segundo levantamento da PublishNews (PUBLISHNEWS, 2016).

Entre as meninas da turma, as roupas, os cabelos, os estojos, as capas dos cadernos, as bolsas, as sandálias, os adereços de cabelo, o modo de falar e se comportar, o livro que a atriz escreveu, estavam sempre presentes nas conversas entre elas dentro e fora da sala de aula. Uma das garotas da turma de 2016 apresentava traços físicos parecidos com os da atriz e seus cabelos loiros e lisos, os claros olhos azuis e a sua magreza lhe renderam o apelido de “a própria Larissa Manoela”.

Figura 2. Larissa Manoela



Larissa Manoela caracterizada na versão patrulheira de Maria Joaquina (Foto: Divulgação/SBT)

Fonte: Adaptada de Borroul (2014)

Já entre os meninos da turma, o que estava em alta eram os personagens da Marvel, como Os Vingadores. Um comportamento comum entre eles era imprimir os desenhos e redesenhar. Esses desenhos eram submetidos à apreciação das meninas que votavam nos mais parecidos com os originais. Assim, tínhamos sempre os mesmos meninos em destaque. Era comum ouvir deles o desejo de serem ao menos parecidos com os personagens ou ter alguma habilidade que tal personagem trazia.

Figura 3. Os Vingadores



Fonte: Adaptada de Barreto (2012)

Três dos estudantes, uma menina e dois meninos, tinham um canal no YouTube e, dentre seus desejos, um deles era o de se tornar “*Digital Influencer*”, que pode ser traduzido por Influenciador Digital. Um influenciador digital pode ser definido como alguém com a habilidade de influenciar os seus seguidores que pretendem ter o mesmo estilo de vida que os influenciadores digitais aparentam ter nas redes sociais. Outros estudantes, apesar de não possuírem um canal no YouTube assistiam muitos vídeos no YouTube e também revelavam o desejo em ser grandes “Vlogueiros”.

Dentre os estudantes que tinham, e continuam tendo, um canal no YouTube, o canal da menina divulga novidades em filmes e narra o dia a dia da estudante, como por exemplo, comenta peculiaridades sobre suas amigas na escola. Os canais dos dois meninos dão destaque aos jogos, aos videogames, com ênfase em um jogo específico o *Minecraft*. Alguns vídeos produzidos pelos estudantes explicam como passar de fase no jogo e revelam dicas e “macetes” descobertos por eles.

Tal como já foi indicado e comentado no capítulo anterior, os produtos culturais destinados à infância e adolescência circulam de modo muito rápido. Os produtos de grandes marcas destinadas ao público infantil geram grandes lucros com a alta rotatividade de seus produtos. A publicidade desmedida destinada às crianças e adolescentes gera desejos por alguns produtos que nem sempre podem ser realizados pelos pais. Como já foi apontado por Nascimento (2010) e Nunes (2010), no capítulo anterior, grande parte desses desejos surge da necessidade de serem aceitos no grupo.

No ano de 2017 fui contratada pela escola para trabalhar com a turma do quarto ano do ensino fundamental, com a mesma turma que havia convivido nos dois meses finais ano anterior. Houve uma diferença no quantitativo da turma, pois o número de estudantes foi reduzido, contando com apenas 10 alunos, entre 9 e 10 anos. Iniciei minhas atividades em fevereiro de 2017. Até o dia 6 de fevereiro de 2017, trabalhei no turno da tarde, das 14 às 17 horas na chamada “semana de adaptação”. Durante essa semana participei de reuniões pedagógicas, reuniões de planejamento, conheci meus colegas de trabalho e participei da reunião com os pais. Nessas reuniões foram apresentadas as regras da escola, pois por se tratar de uma escola Cristã Protestante todos os dias a aula se inicia com uma oração e leitura bíblica baseada no livro de Provérbios.

A imagem a seguir ilustra um dos Provérbios que se encontram em cartazes da sala de aula.

Figura 4. Cartaz com versículo em sala de aula

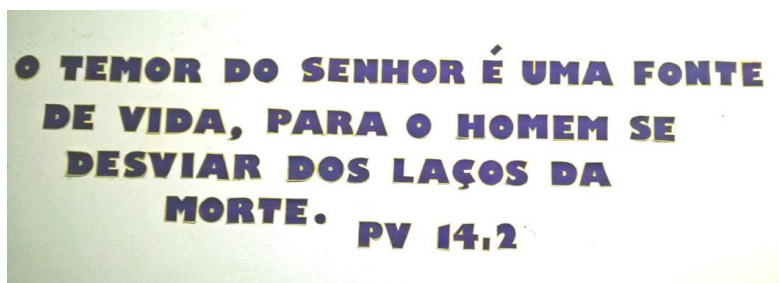


Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

Uma das particularidades dessa escola é que algumas datas comemorativas do País não são celebradas como, por exemplo, Carnaval, São João, Finados, entre outras datas. Essa particularidade da escola me levou a questionar se esta não seria uma atitude de negação ao reconhecimento da cultura local e do País como um todo.

A partir do dia primeiro de fevereiro de 2017, foi me dada a oportunidade de conhecer a sala de aula onde eu iria trabalhar, como também os modelos de cartazes para “tornar a sala mais prazerosa e aconchegante possível”. O que mais me chamou a atenção em relação às imagens, aos cartazes, às visualidades da escola, durante esse período de adaptação foi, a padronização dos cartazes em todas as salas de aula. Considero padronização pois nenhuma dessas frases foram discutidas com os docentes, nem com os discentes. As frases já vinham prontas, como também as cores das Espumas Vinílicas Acetinadas (EVAs) e até os moldes de cada cartaz eram distribuídos aos docentes que tínhamos, apenas, a responsabilidade de montagem dos cartazes. Outra visualidade que chamou minha atenção durante esse período foram os painéis que destacam: A Estrela do Dia, Os aniversariantes do mês, O Versículo da Semana e O Ajudante do Dia, presentes tanto nas salas de aula como na sala dos professores.

As imagens a seguir ilustram cartazes distribuídos pela escola e sala de aula com o Versículo da Semana, a Estrela da Semana e os Aniversários do Mês.

Figura 5. Cartaz com Versículo da Semana

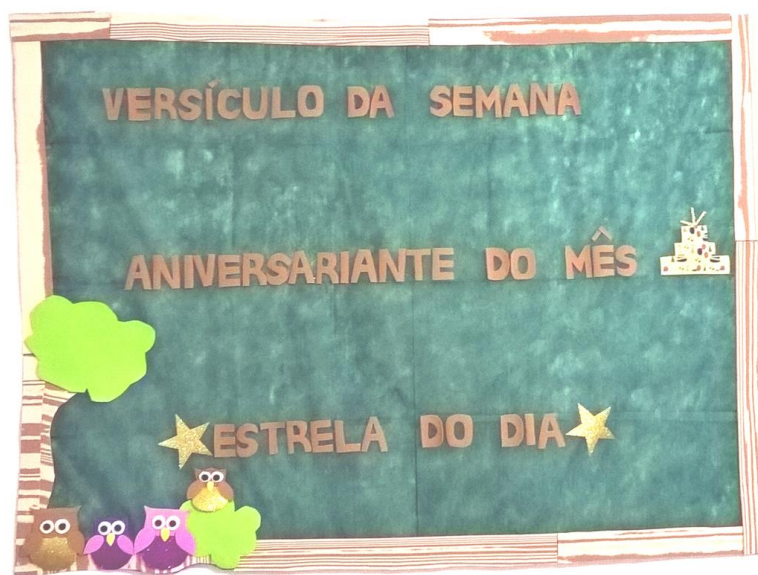


Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

Figura 6. Cartaz com Estrela da Semana e Aniversários do Mês



Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

Esses cartazes me remetem às visualidades presentes nas empresas, nas quais muitos funcionários são colocados em destaque por alcançarem as metas de produção ou por se destacarem nas vendas. Esses cartazes me levaram a questionar se eles não cumpririam uma função de tornar educadores e educandos mais competitivos para o mercado de trabalho. A escola não estaria se apropriando de um discurso meritocrático segundo o qual se “vence na vida por mérito próprio”, quando o sujeito obtém alguma

coisa, um produto, uma estrela, uma nota melhor que a do outro? Passada a semana de adaptação, chegou o momento de receber os estudantes e iniciar o trabalho em sala de aula. Nesse momento as palavras de Paulo Freire voltaram a se fazer presentes: “Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho – a de ensinar e não a de transferir conhecimento” (FREIRE, 2013, p. 21) . Na recepção aos estudantes logo percebi algumas diferenças em relação ao ano anterior. Notei que os produtos que lhes interessavam já eram outros, como revelam as imagens a seguir.

Figura 7. Estojos da turma do 4 ano do Ensino Fundamental de 2017



Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

Figura 8. Mochilas da turma do 4 ano do Ensino Fundamental de 2017



Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

Figura 9. Cadernos da turma do 4 ano do Ensino Fundamental de 2017



Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

As imagens apresentadas fazem referência aos estojos, mochilas e os cadernos da turma de 2017. Notei uma mudança em relação aos personagens preferidos no ano em curso. As meninas já não falavam mais sobre Larissa Manoela. As novidades agora eram: As Chiquititas, A Moranguinho Adolescente, Jolie, Dory, A Turma da Mônica, Os Vingadores e O Homem Aranha. Em relação a personagem Moranguinho pude notas as transformações que ve, sofrendo. A Moranguinho que surge em sua primeira versão na década de 1980, como uma bebê com um cachorrinho e um gatinho se transforma na imagem de 2014.

Figura 10. Moranguinho em 1980 e em 2014



Fonte: Disponível em: <http://entretenimento.r7.com/pop/fotos/lancada-nos-anos-80-personagem-moranguinho-ganha-novo-visual-17112014#!/foto/1> Acesso em 28/5/2017

Podemos perceber como entre as duas versões de Moranguinho, a de 1980 e a de 2014, o tempo passa. Na versão de 2014 a personagem sugere uma pré-adolescente, apesar de alguns traços ainda se identificarem com a Moranguinho de 1980, como a touca e as meias. Na versão de 2014 o vestido de camponesa foi substituído por roupas mais contemporâneas e em algumas imagens aparece equipada com iPod, laptop e celular. Na nova versão de 2014 Moranguinho também vem acompanhada por outras personagens, entre as quais nota-se um personagem masculino. A turma da Moranguinho se constitui com: A Laranjinha, A Ameixinha, O Biscoitinho, A Uvinha, A Pão de Mel, Pudim, Rocambole, Gotinha de Limão, Amora Linda e Cachinho de Framboesa, vivendo em uma cidade chamada 'Berry City'.

Figura 11. Moranguinho e sua turma



Fonte: Disponível em:

http://img.r7.com/images/2014/11/17/3emuw2vh5i_o2i0r44bj_file?dimensions=780x536&no_crop=true

Acesso em 16.05.2017

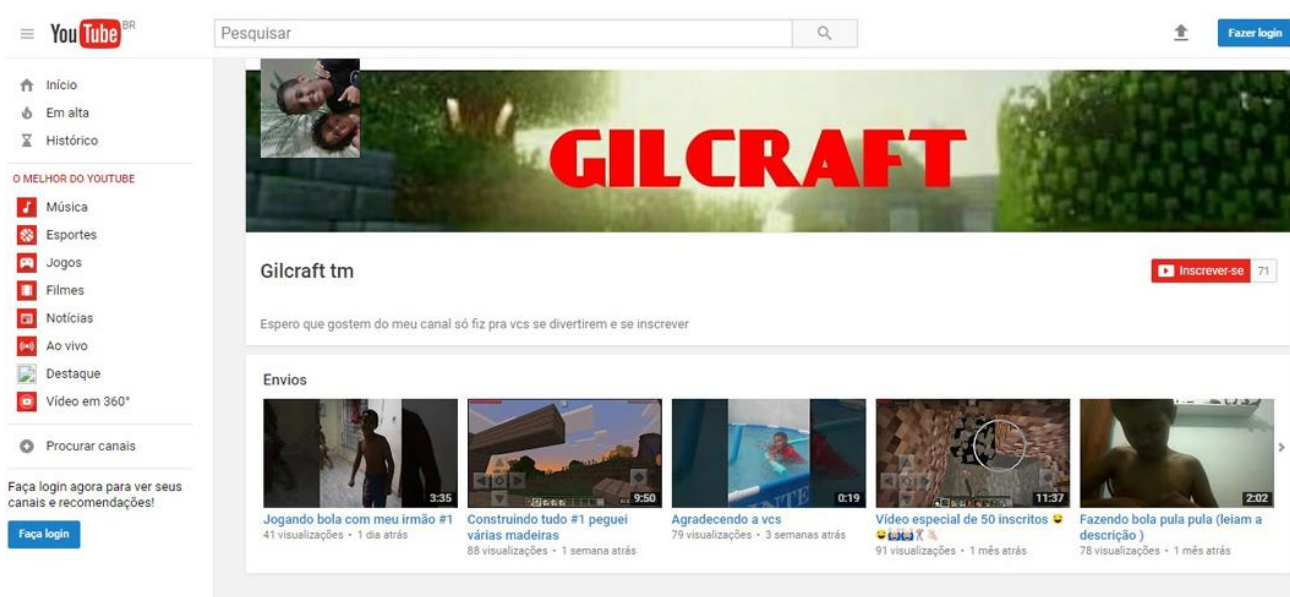
O exemplo de Moranguinho nos indica que as personagens crescem junto com a sua geração de consumidores. A Turma da Mônica e Ben 10, são outros exemplos que confirmam que os personagens se adequam ao crescimento da geração. Observando os novos comportamentos dos estudantes da turma do quarto ano comecei a perguntar como, em tão pouco tempo, as crianças poderiam mudar tanto de comportamento? De personagens? De gosto? Ainda não tenho respostas para todas essas perguntas, mas penso que assim como nós adultos mudamos de gostos, nos atualizamos com a moda,

temos necessidades de consumo, as crianças também têm, mesmo que dependam dos pais para adquirir alguns produtos.

Uma mudança significativa nas visualidades presentes na turma foram os vídeos do YouTube. Grande parte dos educandos assistiam canais no YouTube sobre jogos, também assistiam vários filmes e séries, e um dado que chamou minha atenção foi o fato de que alguns vídeos, séries e filmes mencionados por eles têm a classificação indicativa acima dos 10 anos. Das poucas coisas que não mudaram entre eles foi o desejo de se tornarem YouTubers famosos e continuam citando como exemplo, de YouTubers bem sucedidos como Whidersson Nunes, Gkay, Carlinhos Maia e Kéfera.

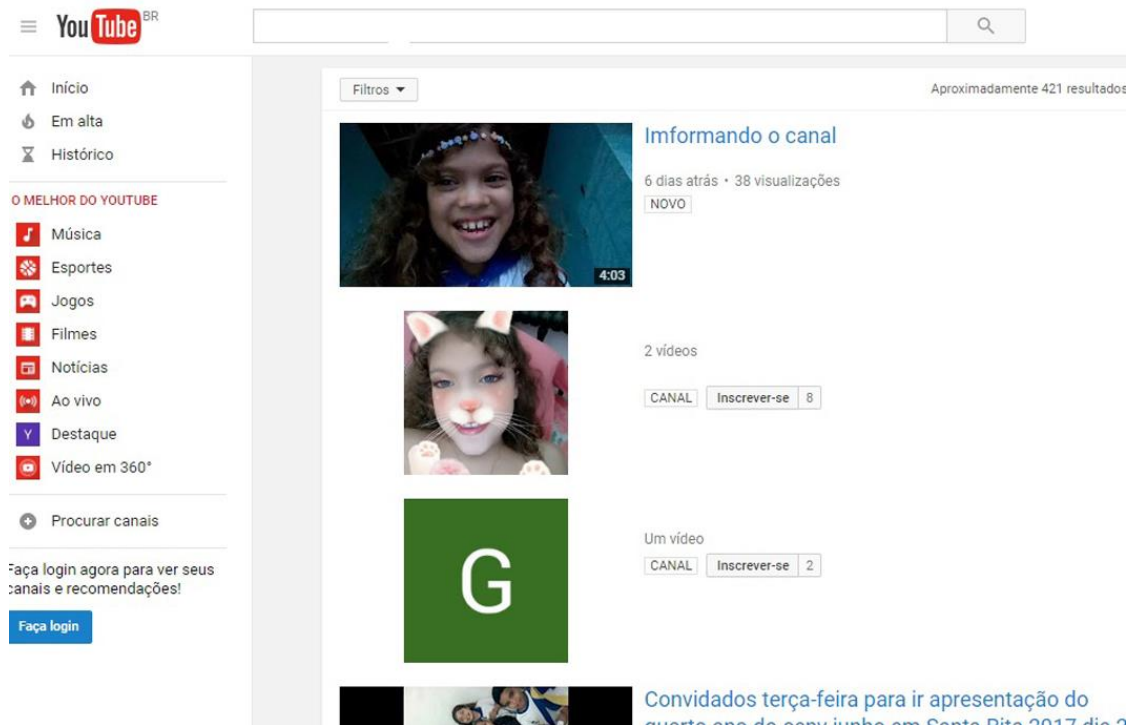
Três dos dez alunos da turma do quarto ano tem canais no YouTube e os atualizam semanalmente com conteúdos sobre jogos, ou sobre o dia a dia deles. Mostram o que compram, o que está na moda, o que acontece na escola, entre outras coisas. Abaixo temos imagens com as telas da página principal de seus canais no YouTube. Da captura das telas do YouTube preservei o endereço e o nome do estudante e das estudantes. Por essa razão a Fonte da imagem está indicada, apenas como YouTube.

Figura 12. Canal do YouTube de um estudante da turma de 2017



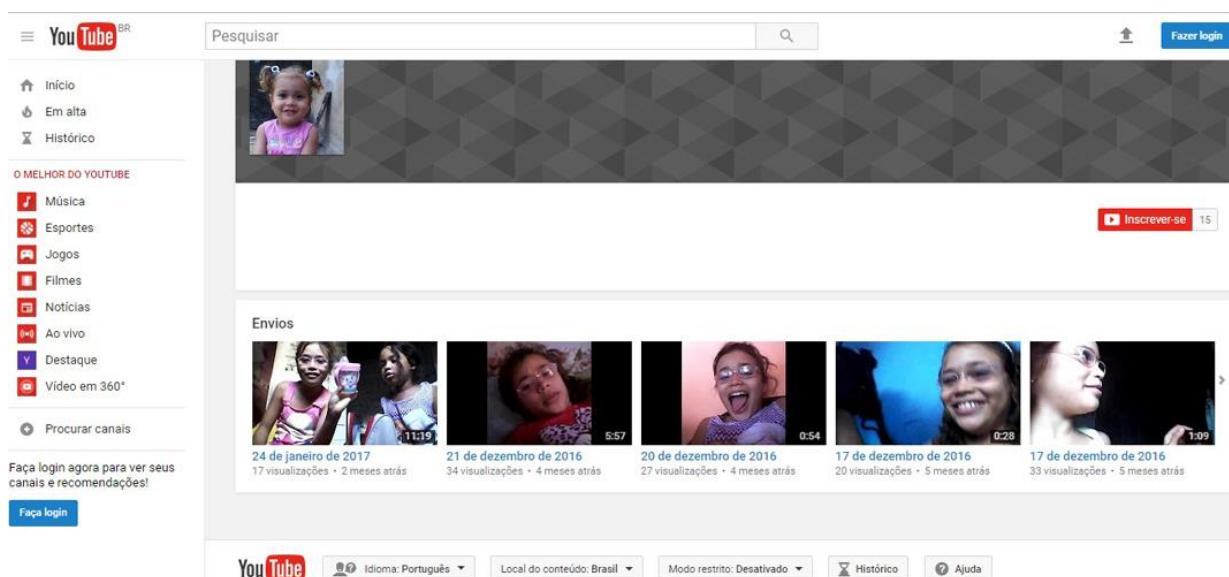
Fonte: YouTube

Figura 13. Canal do YouTube da estudante A da turma de 2017



Fonte: YouTube

Figura 14. Canal do YouTube da estudante B da turma de 2017



Fonte: YouTube

A partir das constatações de todo o tipo de visualidade presente na turma do quarto ano do Ensino Fundamental, decidi verificar quais os artefatos visuais preferidos entre eles. Escolhi apenas dois artefatos visuais, que tanto os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), como os Referenciais Curriculares do estado da Paraíba para o Ensino da Arte indicam que os professores podem trabalhar no conteúdo de Ensino da Arte. Os artefatos visuais escolhidos foram os filmes e os videogames. Após essa escolha parti para conhecer quais eram os mais significativos para eles.

Para conhecer seus filmes e videogames preferidos, realizei a seguinte atividade. Após o início da aula, expliquei aos estudantes que naquele dia nós tínhamos uma missão, iríamos escolher o melhor filme de 2017, tal como se fosse um Oscar, o prêmio concedido anualmente pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos, e que a escolha individual deveria ser secreta. Depois da indicação do filme preferido de cada estudante faríamos uma votação aberta. Para que eles não fossem identificados com nomes, fiz dez envelopes coloridos e distribui entre os estudantes.

Figura 15. Envelopes para escolha de artefato visual preferido



Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

Também adotei essa estratégia da escolha secreta para não houvesse a influência dos chamados “líderes” da turma. Reforcei que se tratava de uma missão

secreta e todos entraram na brincadeira. Distribui os envelopes com dois questionários com as seguintes perguntas:

Filmes

- Qual o filme preferido?
- Quando assistiu ao filme?
- Onde assistiu ao filme?
- Com quem assistiu ao filme?
- Qual a história do filme?
- Por que é o seu filme preferido?

Videogame

- Qual o videogame preferido?
- Quando joga o videogame?
- Onde joga o videogame?
- Com quem joga o videogame?
- Qual a história do videogame?
- Por que é o seu videogame preferido?

Estipulei o tempo de meia hora para que as perguntas fossem respondidas, e que ao terminarem de responder os questionários, colocassem os envelopes sobre minha mesa. As respostas em relação aos filmes estão transcritas abaixo e mantive a redação feita pelos estudantes, apesar de algumas faltas de ortografia.

Envelope Amarelo: (Menina / 9 anos)

Qual o filme preferido? *Alvin e os Esquilos*

Quando assistiu ao filme? *Não lembro*

Onde assistiu ao filme? *Em casa*

Com quem assistiu ao filme? *Com meu pai*

Qual a história do filme? *Um homem encontrou os esquilos e ele não queria ficar com eles porque davam muito trabalho e tinha outro homem que queria pra deixar eles famosos.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque é engraçado*

Envelope vermelho: (Menina / 9 anos)

Qual o filme preferido? *Frozen*

Quando assistiu ao filme? *Faz tempo*

Onde assistiu ao filme? *Em casa*

Com quem assistiu ao filme? *Com minha mãe*

Qual a história do filme? *Que Anna gosta de Elsa mais só que neva no coração e congela o coração e o cabelo de Anna fica branco e Elsa congela ele mais e no final Elsa abraça ela e Anna fica normal, o amor de irmã salvou ela do feitiço.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque eu gosto muito.*

Envelope laranja: (Menina / 9 anos)

Qual o filme preferido? *Frozen*

Quando assistiu ao filme? *Sem resposta*

Onde assistiu ao filme? *Na minha casa*

Com quem assistiu ao filme? *Com minha irmã*

Qual a história do filme? *É uma garotinha que tem poderes e ela tem uma irmã, ela machucou a irmã e ela cresceu com os poderes mais fortes, ela fez uma festa e sempre queria cantar, ela fugiu e cantou a música e a irmã dela ficou preocupada aí ela cai do cavalo e o príncipe vem matar a rainha Elsa mais Anna não deixou e a rainha fica muito feliz.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque tem muita emoção*

Envelope laranja claro: (Menina / 9 anos)

Qual o filme preferido? *Moana*

Quando assistiu ao filme? *Não Lembro*

Onde assistiu ao filme? *No Shopping*

Com quem assistiu ao filme? *Com minha mãe, meu irmão, sobrinho e cunhado*

Qual a história do filme? *Moana nasceu em uma vila e ela queria ver o que tinha do outro lado da vila mas, o pai dela não deixava ela ver, mas, a avó de Moana deixou Moana ver o que tinha do outro lado da vila e no navio apareceu um monstro e Moana queria encontrar o coração do monstro que estava com um homem, só que ela só não sabia que se o coração era daquele monstro, ela participou de um monte de aventuras e recuperou o coração do monstro.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque eu gosto de aventura e descoberta.*

Envelope verde limão: (Menina / 9 anos)

Qual o filme preferido? *Titanic*

Quando assistiu ao filme? *Não lembro*

Onde assistiu ao filme? *Em casa e na casa da minha vó*

Com quem assistiu ao filme? *Com minha mãe*

Qual a história do filme? *É quando as pessoas saem de seu lar e vão para dentro do barco e no meio do oceano atlântico aí a parte de baixo do barco quebra e o barco vai afundando aos poucos e nesse filme tem namorados que se conheceram no barco aí quando o navio afunda todo, o casal fica se segurando na parte do navio que se quebra e depois de uma hora, o homem morre na água fria e ela solta a mão dele e ele fica no fundo do oceano e quando ela ficou velhinha lá na casa dela ela conta essa história, ela joga a pulseira que ele deu a ela e fim.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque é emocionante.*

Envelope branco: (Menina / 9 anos)

Qual o filme preferido? *Branca de neve*

Quando assistiu ao filme? *Mês passado*

Onde assistiu ao filme? *Em casa*

Com quem assistiu ao filme? *Com minha mãe e minha irmã*

Qual a história do filme? *É de uma princesa que quando ela nasceu a sua mãe morreu e seu pais se casou com a rainha má e seu pai teve que viajar e ele morreu no caminho e ela ficou com sua madrasta e sua madrasta fez com que ele fosse sua empregada e ela foi crescendo e um dia sua madrasta mandou matá-la e o caçador mandou ela fugir para a floresta e lá ela encontrou muitos animaizinhos que a levaram pra casa dos sete anões e a rainha encontrou ela e deu uma maçã envenenada e veio um príncipe e deu um beijo e eles viveram felizes para sempre e fim.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque ela é aventureira e emocionante.*

Envelope azul: (Menina / 10 anos)

Qual o filme preferido? *The Tundermans*

Quando assistiu ao filme? *Todos os dias*

Onde assistiu ao filme? *Em casa, na sala*

Com quem assistiu ao filme? *Sozinha, as vezes com minha mãe*

Qual a história do filme? *É sobre uma família que tem super poderes e eles salvam o mundo de vilões, mas, um dos filhos é o vilão e eles tem uma surpresa porque ganham uma irmãzinha.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque eu gosto muito e assisto todos os dias.*

Envelope verde: (Menino / 9 anos)

Qual o filme preferido? *Opa, Cadê Noé?*

Quando assistiu ao filme? *--- Sem resposta*

Onde assistiu ao filme? *Na casa da minha vó*

Com quem assistiu ao filme? *Com ninguém*

Qual a história do filme? *Os animais de Noé estavam dormindo quando pegaram Noé e os animais de Noé foram procurar Noé, então tiveram uma ideia e acharam uma ilha, assim, encontraram os filhos perdidos e voltaram para arca, só que um casal de animais descobriu que não eram seres terrestres e sim, aquáticos e ficaram fora da arca.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque ele tem muita aventura.*

Envelope Preto: (Menino / 10 anos)

Qual o filme preferido? *Tartarugas Ninjas*

Quando assistiu ao filme? *Hoje*

Onde assistiu ao filme? *Em casa*

Com quem assistiu ao filme? *Com meu irmão*

Qual a história do filme? *É um rato que cria tartarugas e elas sofrem mutação genética e ficam tartarugas ninjas e combatem o crime, são quatro: Rafa, Doni, Micky e Leo.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque eu gosto muito.*

Envelope marrom: (Menino / 10 anos)

Qual o filme preferido? *Transformes*

Quando assistiu ao filme? *Dia a dia*

Onde assistiu ao filme? *No meu quarto*

Com quem assistiu ao filme? *Com meu irmão*

Qual a história do filme? *É de carros que viram robôs e protegem o planeta terra.*

Por que é o seu filme preferido? *Porque eu acho o filme emocionante.*

No dia seguinte, a partir dos questionários respondidos, fiz uma lista no quadro dos dez filmes que foram escolhidos individualmente como preferidos. Solicitei para que os educandos pegassem novamente o envelope inicial e colocassem dentro do envelope o filme que merecia o Oscar, ou seja, dentre os filmes mencionados por eles,

qual seria o merecedor de um prêmio. A votação gerou uma discussão animada na turma e para preservar essa discussão fiz registros em áudio. Algumas falas dos estudantes serão apresentadas no texto a seguir entre aspas, sempre os identificando apenas pelo gênero e idade. Dentre os dez filmes apresentados, o filme votado como sendo o merecedor do prêmio foi Alvin e os Esquilos.

Um dos aspectos que mais chamou minha atenção foram as razões para a preferência do filme. Apareceram com frequência tanto nas respostas escritas como nas falas as expressões: emoção, emocionante, aventura, engraçado, triste, romântico. Essas expressões me levaram a pensar sobre os aspectos afetivos desses produtos culturais. Na discussão oral, em sala de aula, sobre os filmes, os estudantes relatavam que muitas cenas “*arrepiam*”, mostram o “*que é amor de irmã*”, como no filme Frozen e “*que esse amor é capaz de tudo*”, que “*vale a pena lutar pelos sonhos*”. Assim, percebi que esses filmes tratam de temas que afetam seus sentimentos, ensinando-os que, as vezes, pode-se até escolher um cárcere privado, e normalizar tal ação, como no filme Frozen. Nesse filme uma das personagens passa anos trancada em um quarto para poder esconder-se de um “*feitiço lançado*”. Por outro lado não podemos deixar de mencionar que esse mesmo filme valoriza laços familiares e laços de amizade.

Enquanto educadores devemos atentar-nos para o fato de que as crianças são seres pensantes e que os filmes ativam suas emoções, que também podem, de alguma forma, tocar seus sentimentos e levá-los a refletir. Muitos estudantes lembravam veementemente de falas inteiras dos personagens dos filmes e efeitos de determinadas cenas. Essas visualidades educam e trazem conceitos como podemos perceber na fala de um dos estudantes. Segundo ele: “*Alguns filmes só passam emoções para mulheres, é muito sentimento, são muito românticos e se tornam chatos, porque colocam beijo e música em tudo*”. (Menino, 9 anos)

A partir da fala do menino questionei a turma: Ora, o homem não beija? Não é romântico? Só as mulheres sentem? Só elas choram e se emocionam? A discussão da turma girou em torno de que as histórias dos filmes tem uma relação forte com o sentir, sempre iniciadas com tragédias ou descobertas, e que no meio do filme acontecem muitas aventuras e dificuldades, mas sempre terminavam em finais felizes.

Não posso deixar de mencionar uma fala de uma das alunas que atentou para o fato de que: “*as músicas tristes fazem chorar*” (Menina, 9 anos). Podemos notar o quanto as crianças são perceptíveis aos enredos e que sentem, sabem do poder da melodia dependendo da ocasião da cena do filme. Dos filmes escolhidos pelos estudantes, apenas o filme Titanic termina de forma trágica. Nesse filme o par romântico da personagem principal morre congelado. Esse filme, como outros escolhidos, tal como A Branca de Neve, têm uma narrativa que gira em torno da eterna busca da felicidade, baseada no ter, na magia e na força de vontade. Apesar desses aspectos, penso que é possível, a partir dos filmes, trabalhar inúmeros temas sociais, como questões de gênero, questões raciais, outros tipos de culturas, estereótipos de beleza e padrões sociais, também discutir os valores para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Um aspecto que marcou profundamente minha reflexão foi o fato de que ao final da discussão os estudantes perguntaram qual era o meu filme preferido. contei que meu filme preferido se chama “A Fera” e narrei resumidamente a história. Para a minha surpresa, na segunda-feira oito dos dez estudantes haviam assistido ao filme que contei como preferido.

Esse fato levou-me a retomar as palavras de Paulo Freire, que dão significado ao meu pensamento:

“Se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção [...] Se, na experiência de minha formação, que deve ser permanente, começo por aceitar que o formador é o sujeito em relação a quem me considero o objeto, que ele é o sujeito que me forma e eu, o objeto por ele formado, me considero como um paciente que recebe os conhecimentos – conteúdos – acumulados pelo sujeito que sabe e que são a mim transferidos.” (FREIRE, 2013, p.24-25)

Esse fato me fez sentir uma mistura de alegria e dúvidas. Alegria por saber que sou uma referência para eles e dúvidas por indicar um filme que reforça esse padrão “Hollywdiano” e que estava indo contra o que considero pertinente para uma formação crítica. Nesse momento compreendi o que os autores da Cultura Visual sugerem como oferecer outras narrativas. Poderia sugerir um filme que mostrasse outras formas de

viver, outras culturas, como, por exemplo, a dos povos indígenas. Uma narrativa que fugisse dos padrões estabelecidos pelos grandes oligopólios midiáticos. Percebi que sugeri um filme “clichê” que reafirma determinados padrões de comportamento, que contribui para normalização e a romantização de problemas com a aparência física. Esse fato me levou a perceber que como professora também sou um referencial e o quanto uma professora pode ampliar o repertório das visualidades. Como esse repertório pode estar relacionado com os conteúdos da sala de aula, e, também, que as relações de poder estão presentes na sala de aula, pois os alunos veem o professor como referencial a ser seguido.

Os videogames preferidos pelos estudantes também me ofereceram outras reflexões. Transcrevo as respostas dos estudantes mantendo a redação feita por eles:

Envelope Branco: Menina, 9 anos

Qual o videogame preferido? *MineCraft*

Quando joga o videogame? *Uma vez perdida*

Onde joga o videogame? *Em casa*

Com quem joga o videogame? *Ninguém*

Qual a história do videogame? *Porque dar pra fazer um uma vila, casas e vem vários moradores.*

Por que é o seu videogame preferido? *Porque é muito Legal*

Envelope vermelho: Menina, 9 anos

Qual o videogame preferido? *POU*

Quando joga o videogame? *Todos os dias no celular da minha mãe*

Onde joga o videogame? *Em casa*

Com quem joga o videogame? *Com minha irmã*

Qual a história do videogame? *Tem vários jogos dentro desse jogo, todo tipo de roupas e sapatos.*

Por que é o seu videogame preferido? *Porque eu gosto de muitas roupas e sapatos*

Envelope laranja: Menina, 9 anos

Qual o videogame preferido? *Maquiagem e Cozinha*

Quando joga o videogame? *Quando eu tenho tempo*

Onde joga o videogame? *No quarto*

Com quem joga o videogame? *Com minha irmã*

Qual a história do videogame? *Passar maquiagem nas bonecas e cozinhar comidinhas.*

Por que é o seu videogame preferido? Não respondeu

Envelope laranja claro: Menina, 9 anos

Qual o videogame preferido? *MineCraft*

Quando joga o videogame? *Nos feriados*

Onde joga o videogame? *Na casa do meu primo*

Com quem joga o videogame? *Com meu primo*

Qual a história do videogame? *No jogo tem que construir casas, plantar, arvores, flores, etc. Cuidar dos animais e matar as vacas e porcos, coelhos e etc.*

Por que é o seu videogame preferido? *Porque é muito divertido para jogar.*

Envelope Verde Limão: Menina, 9 anos

Qual o videogame preferido? *Minecraft*

Quando joga o videogame? *As vezes*

Onde joga o videogame? *Em casa*

Com quem joga o videogame? *Com as pessoas que jogam (via internet)*

Qual a história do videogame? *Temos que construir casas com blocos, passar de fases, matar zumbis, matar animais para sobreviver.*

Por que é o seu videogame preferido? Não Respondeu

Envelope amarelo: Menina, 9 anos

Qual o videogame preferido? *Subway Surf*

Quando joga o videogame? *As vezes*

Onde joga o videogame? *Na casa da minha vó*

Com quem joga o videogame? *Com meu primo*

Qual a história do videogame? *É uma menina que picha o trem, os policiais vem e ela tem que correr.*

Por que é o seu videogame preferido? *Porque ele é divertido e rápido.*

Envelope azul: Menina, 10 anos

Qual o videogame preferido? *Minecraft*

Quando joga o videogame? *Todos os dias*

Onde joga o videogame? *Em casa*

Com quem joga o videogame? *No meu celular*

Qual a história do videogame? *Um jogo com blocos e sobrevivência, o criador do jogo se chama Notch, decidiu criar um deus no jogo e ele coloca o nome de Notch*

Por que é o seu videogame preferido? Não respondeu

Envelope Verde: Menino, 9 anos

Qual o videogame preferido? *Minecraft*

Quando joga o videogame? *Todos os dias*

Onde joga o videogame? *Em casa*

Com quem joga o videogame? *Sozinho*

Qual a história do videogame? *Porque é um jogo divertido, tem que matar Rerobrine porque ele é do mal e tem que matar o link. Ele tem uma cruz e Rerobrine tem um tortem e o tortem tem dois blocos de ouro. Também o mundo é quadrado, e tem dois mundos dentro dele.*

Por que é o seu videogame preferido? Não Respondeu

Envelope preto: Menino, 9 anos

Qual o videogame preferido? *Minecraft*

Quando joga o videogame? *Todos os dias*

Onde joga o videogame? *Em casa*

Com quem joga o videogame? *Com meu irmão*

Qual a história do videogame? *É de sobreviver com suas coisas, matar animais, pegar blocos para fazer casas e tentar não morrer pra não perder itens.*

Por que é o seu videogame preferido? *Porque eu gosto.*

Envelope Marrom: Menino, 9 anos

Qual o videogame preferido? *The King of Faith*

Quando joga o videogame? *Todos os dias*

Onde joga o videogame? *No meu quarto*

Com quem joga o videogame? *Com meu irmão*

Qual a história do videogame? *É de um homem chamado Ex que apareceu em um torneio de The King of Faith e mata todo mundo, mas, Ex é derrotado por Kio, o único sobrevivente das trevas.*

Por que é o seu videogame preferido? Não Respondeu

Em relação aos jogos de videogame, seis dos dez estudantes responderam que Minecraft é um dos seus jogos prediletos. Minecraft é um jogo que acontece em um mundo quadrado, feitos por blocos. Nesse mundo existem rios, lagos, animais, e os jogadores constroem suas casas com blocos, também plantam e colhem. Existem dois mundos nesse jogo, o mundo criativo no qual os jogadores criam o que quiserem, colocando animais, bichos, zumbis, entre outras coisas. Além do mundo criativo também existe o mundo da sobrevivência. Se os jogadores não dormirem durante a noite serão sucumbidos por monstros. Por isso, durante a noite os jogadores precisam lutar pela sobrevivência até que o dia amanheça. Durante esse período noturno os jogadores matam animais, podendo matar para cozinhá-los, lembrando que quando amanhece os monstros são queimados pela luz do sol. Os jogadores também exploram os recursos que os animais fornecem, além da alimentação. Por isso os jogadores criam pastos para que os animais se alimentem, cortam a lã das ovelhas para fazerem camas, pescam para obter peixes. Na plantação, os jogadores aram a terra, fazem a drenagem no solo, adubam a terra com pó dos ossos dos esqueletos, colocam a semente, irrigam a terra e colhem o que conseguiram semear. Com a colheita fazem o pão, com o trigo, com o cacau e leite fazem biscoitos, com os cogumelos fazem sopas.

Durante a discussão oral os estudantes reafirmaram o jogo Minecraft como o predileto, pois é o videogame que mais jogavam semanalmente. Dentre os jogadores assíduos do MineCraf quatro são meninas e dois são meninos. O resultado entre esses estudantes desmistifica a ideia de que somente os meninos dominam os videogames. Destaco algumas falas que considero extremamente importante para o contexto deste trabalho, pois percebi que eles não jogam por jogar, mas, que o jogo poderia ser usado

como uma ferramenta em sala de aula, visto que o jogo atrai a atenção deles e os levam a aprender: *“O Minecraft me ajuda a aprender em inglês”* (Menina, 10 anos); *“Eu gosto da aventura que o jogo transmite”* (Menino, 9 anos); *“Me ensina sobre sobreviver em situações de perigo, se eu me perder numa floresta vou saber armar uma barraca, porque armei uma barraca no jogo”* (Menina, 9 anos); *“Eu aprendo sobre o que os animais se alimentam, como fazer pastos e criar porcos”* (Menino, 9 anos); *“A única coisa ruim do jogo é que eu tenho pena de matar os animais que se comem, eu só mato quando estou com muita fome”* (Menino, 9 anos).

A partir das falas das estudantes e dos estudantes, destaco a última fala do menino de 9 anos que faz referência a matar os animais. Esse menino e sua família são vegetarianos, não comem carne, porém no jogo não há outra opção para alimentar-se que não seja com carne. Por isso, o menino afirma que *“só mato quando estou com muita fome”*. Questionei sobre como ele sentia fome durante o jogo. O estudante respondeu que se ele não matar o animal ele perde o jogo, então para ganhar ele mata o animal para *“comer virtualmente”*, mesmo que ele não coma carne no seu dia a dia. Essas falas me levaram a refletir sobre como utilizar o jogo como recurso didático na sala de aula e como ele pode ajudar a dar significado na aprendizagem dos estudantes. Como os próprios Parâmetros Curriculares Nacionais destacam:

“É o papel da escola incluir as informações sobre a arte produzida nos âmbitos regional, nacional e internacional, compreendendo criticamente também aquelas produzidas pelas mídias para democratizar o conhecimento e ampliar as possibilidades de participação social do aluno”. (BRASIL, 1997, p 35)

Essa citação desafia os professores a pensarem na possibilidade de utilizar os contextos culturais dos alunos para enriquecer as atividades diárias. Isso quer dizer que a prática não pode estar distante da teoria e que ambas estão interligadas no fazer de educadores e educandos.

Neste ponto destaco um fato ocorrido em uma aula com o conteúdo de Ciências, ministrada por mim, sobre solo e tipos de solo. Enquanto, questionava os conhecimentos prévios dos alunos sobre o que era solo, alguns se remeteram ao Minecraft para explicar no que consistia a drenagem, a aração, a adubação e a irrigação. Esses conceitos estavam bem fixados entre aqueles estudantes assíduos jogadores do

MineCraft. Outro fato a destacar são as imagens que o jogo e que o livro didático utilizado apresentam, pois tratam do mesmo conteúdo, o solo.

Figura 16. Imagens adaptadas do livro didático da turma do 4º ano do Ensino Fundamental

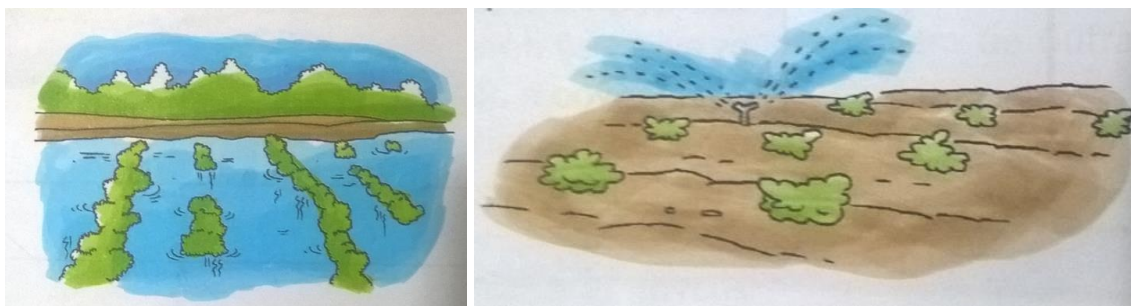


Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

Figura 17. Imagem adaptada do jogo Minecraft



Imagem: Rafaela Pereira - Acervo da autora

Destaquei essas imagens pois abordam o mesmo tema, a plantação, a irrigação e a drenagem, porém em contextos diferentes. As visualidades se conectam, e se o professor não estiver atento a esse tipo de visualidade pode deixar de enriquecer o

processo de aprendizagem dos estudantes, pois muitas escolas banem os celulares, os jogos, os desenhos e filmes que fazem parte da vida desses estudantes.

Também quero enfatizar uma reflexão que fiz relacionada a essa experiência com os estudantes do Ensino Fundamental e um momento em que fui bolsista no Programa Escola Zé Peão, entre os anos de 2015 e 2016. No Programa Escola Zé Peão os adultos estudantes com os quais trabalhei eram migrantes da zona rural e muitos traziam suas experiências anteriores como agricultores nas aulas de Ciências, com o mesmo conteúdo sobre o solo. Durante minha experiência com os estudantes adultos do Programa Escola Zé Peão posso afirmar com clareza que aprendi muito sobre o solo com as suas explicações. Aprendi com os estudantes da Escola Zé Peão a partir da experiência vivida dos adultos no fazer do mundo concreto. Fazendo um paralelo com as colocações que meus estudantes do Ensino Fundamental trouxeram durante as aulas, pude perceber que os contextos culturais, tanto dos estudantes adultos da Escola Zé Peão quanto os dos estudantes, crianças do Ensino Fundamental, estavam presentes nas aulas. Na Escola Zé Peão os estudantes adultos tinham a vivência concreta com a terra, com o solo de forma física. Com os estudantes crianças do Ensino Fundamental a experiência acontece de forma digital, por meio de um videogame, por meio de imagens, porém não deixa de ser um conhecimento importante. Ambos, estudantes adultos e crianças, tinham conhecimentos prévios acerca do solo e o trabalho que se realiza no solo, porém esses conhecimentos se produziram por meio de experiências de diferente natureza.

Também contei com o conhecimento prévio dos estudantes do Ensino Fundamental construído por meio do videogame em outra aula, tratando do conteúdo da linguagem visual. Ao sondar sobre o que sabiam sobre textura um dos estudantes, respondeu da seguinte forma: *“Textura é quando eu mudo o painel do Minecraft e tudo fica mais real, o sol fica mais brilhante, as cores parecem ter sombras, aparecem reflexo na água e tem sombra nas folhas das árvores”* (Menino, 9 anos).

A proposta da atividade de Ensino da Arte que iríamos realizar solicitava que os educandos colocassem um objeto embaixo de uma folha sulfite dividida em quatro partes. A seguir passassem o giz de cera sobre a folha, o que resultaria em quatro texturas diferentes. A folha sulfite poderia ser colocada sobre a parede, o banco da

escola, o chão da sala ou sobre folhas de árvores, entre outras coisas. De acordo com o conceito de textura no Dicionário Aurélio percebemos que há conexão entre a fala do aluno e o significado dado pelo dicionário: “Qualidade visual e tátil de certos materiais manufaturados ou não” (FERREIRA, 2010). A definição dada pelo aluno e pelo dicionário possui elementos em comum, como o fato de se referirem a qualidades táteis e visuais.

Não posso deixar de lado uma outra reflexão que considero pertinente sobre os currículos escolares. Os conteúdos muitas vezes não dão conta das visualidades presentes na vida dos estudantes, e como as escolas adotam livros didáticos anuais, muitos vem recheados de conteúdos como, por exemplo os conteúdos do Ensino da Arte: Luz e cor, Efeitos de luz sobre a cor, Relacionando cores a sensações, Cor e Contraste, Cor, Harmonias Cromáticas, Quadros, Texturas, Pontilhismo, Desenho com eixo vertical e Desenho e Observação. Em geral esses conteúdos não ganham sentido para os alunos. Penso que seria mais efetivo partir do micro para o macro, que antes de se relacionarem com esses conteúdos conceituais, eles valorizassem a cultura local, as visualidades que estão nas ruas onde moram, as imagens que permeiam o ambiente onde vivem e convivem.

Outro aspecto a destacar foi uma atividade também realizada com o conteúdo do Ensino da Arte. Tratava-se do pontilhismo, que tanto é uma técnica de pintura e desenho em que as imagens são produzidas por pequenos pontos ou manchas de cores, como também um movimento artístico das duas últimas décadas do século XIX, que preconizava o uso dessa técnica, com pontos de cores básicas entremeados, para produzir as cores secundárias no olho do espectador. A proposta era que os alunos pintassem uma cesta de flores usando a técnica do pontilhismo:

A partir das imagens da atividade, podemos perceber que trata-se de uma atividade padronizada. Já vinha com os traços e contornos definidos no que se denomina uma cesta de frutas. Cabia aos estudantes apenas preencher as formas usando a caneta hidrocor, de cores diferentes, por meio de pontinhos. Comparando as imagens das duas cestas de frutas, podemos perceber que a da esquerda, preenchida por um Menino de 9 anos, foi realizada em sua totalidade. A segunda cesta de frutas, preenchida por uma Menina de 9 anos, não foi preenchida totalmente. A Menina 9 anos mostrava

falta de interesse e verbalizava cansaço o tempo todo, pois, segundo ela: “*Era cansativo para as mãos ficar fazendo pontinhos*”. (Menina, 9 anos).

Figura 18. Exercício de Pontilhismo realizado por menino e menina de 9 anos



Imagem: Rafaela Pereira – Acervo Pessoal

Destaquei essa atividade, pois parece-me contraditório o fato de que os estudantes tenham contatos tão íntimos com imagens bem mais complexas que a da cesta de fruta, como por exemplo, as do Minecraft, as dos canais do YouTube, outros videogames. Esses estudantes que se relacionam com outras pessoas nas redes sociais e interagem com visualidades muito mais complexas, são desafiados na escola a colorir um desenho que se resume a traços já prontos, com pouca conexão com seus interesses. Isso também me levou a pensar que, talvez, para uma ou um docente recém formado e que apenas tome como referência o livro didático, essa atividade poderá até trazer satisfação ao ver os resultados de estudantes capazes de reproduzirem fielmente a “técnica” apresentada no livro didático. Parece evidente que se o conteúdo está no livro didático é um conteúdo necessário para o aprendizado artístico dos estudantes. Porém, minha grande questão é: como fazer para que esses conteúdos, sejam relacionados com a linguagem visual, ou não, tenham significados para os estudantes visto a gama de visualidades que estão ao redor deles? E como se beneficiar desse contexto e transformá-lo em aprendizado significativo?

Após o estudo dos autores consultados e as reflexões que fui capaz de fazer, acredito que os currículos precisam estar conectados com as visualidades presentes no cotidiano dos estudantes do Ensino Fundamental e de todos os níveis de ensino, assim como os documentos apresentados no primeiro capítulo, sinalizam:

“Para tanto, os conteúdos da arte não podem ser banalizados, mas, devem ser ensinados por meio de situações e/ou propostas que alcancem os modos de aprender do aluno e garantam a participação de cada um dentro da sala de aula” (BRASIL, 1997, p.35)

Também:

“A provocação é que as aulas de Artes coloquem os educandos em contato com os problemas e situações nas quais possam pôr em movimento seus pensamentos em relação às visualidades” (GOVERNO DO ESTADO DA PARAIBA, 2010, p. 178)

Por fim, os conteúdos a serem trabalhados na escola não são somente aqueles legitimados pelo conhecimento técnico e científico. Sim!, considero isso importante, porém, não se pode esquecer que quando tais conteúdos se relacionam com a vivência dos educandos existe mais significado e aprendizado para a vida, como Paulo Freire nos ensina: “A leitura do mundo precede a leitura da palavra” (FREIRE, 1989, p. 9).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na chegada a esse momento final de reflexão, lanço um olhar para o que fui capaz de escrever até aqui. Considero-me mais próxima da criança do século XXI, depois das leituras, da observação, de toda pesquisa realizada. Ficaram mais evidentes os grandes desafios que perpassam os conteúdos e os contextos inseridos em sala de aula. Aprendi, e continuo aprendendo, que quando adentro em uma sala de aula necessito levar em conta as visualidades que os estudantes, sejam crianças ou adultos, têm por referência até a chegada a escola. Aprendi, e continuo aprendendo, que todas as visualidades acumulam significados e conhecimentos distintos, tanto para os estudantes quanto para os educadores.

Posso chamar de “saber aprender” o amadurecimento que obtive durante a escrita desse trabalho, quando achei significado em tudo que ouvi, senti e escrevi nos momentos de reflexão. O processo foi longo, exigiu de mim paciência, muitas horas de reflexão, mas resultou em muito significado. Hoje, ao ler um jornal, revista, ver uma charge, ver as imagens que estão na igreja na qual congrego, na Universidade que frequento, percebo as visualidades particulares e a distinção sobre elas. O mesmo ocorre quando me disponho a ver a programação da TV, seja aberta ou fechada. Essas aprendizagens ocorreram nesse tempo de observação e escuta dos estudantes do quarto ano do Ensino Fundamental que com eles continuo aprendendo. Sigo aprendendo com eles e também nos *insights* que tive, e continuo tendo, em lugares inusitados, como parada nos sinais de trânsito, tomando banho, lendo a validade de produtos de limpeza, entre outros.

Posso afirmar, com convicção, que durante esse período minha mente esteve voltada para as visualidades do meu cotidiano e não posso deixar de mencionar que os grandes protagonistas deste trabalho foram os estudantes do quarto ano do Ensino Fundamental, pois, foram as suas falas que me inquietaram para os problemas iniciais, como também me levaram a ler os textos dos autores que me acompanharam nessas reflexões.

Sei que ainda tenho um grande caminho a percorrer para me apropriar desse conhecimento da Cultura Visual. Apesar das visualidades estarem presentes desde o início da humanidade, quando os seres humanos se comunicavam por desenhos e os

pintavam nas cavernas, os textos escritos ganham destaque na produção do conhecimento. Também penso nesse tempo passado, quando a linguagem ainda era por meio de desenhos, e considero que esse fato não é muito distante do que estamos vivendo hoje, pois os *emoticons* têm tomado conta das conversas virtuais. Quando eu envio um *emoticon* com uma expressão triste, ao visualizar minha conversa, o destinatário logo percebe que não estou bem, mesmo que esteja em outro lugar. Ora, um pequeno ícone digital demonstra meu estado de alegria, tristeza, raiva, entre outras coisas. Assim, posso comparar nossa geração com a geração dos primeiros humanos e posso afirmar que as visualidades estão em nossas vidas desde os primórdios da história da humanidade.

Portanto, sabendo que a Cultura Visual esta imersa no mundo desde seus primeiros registros, a necessidade de se comunicar era, e ainda é, constante. Por isso, torna-se necessário entender que tais acontecimentos não podem ser deixados de fora em uma sala de aula. Visto que estudantes e professores trazem bagagens repletas de significados, é importante debater em sala de aula, pois tal ação resultará em um aprendizado mais significativo para os estudantes, tornando-o mais distante do fracasso escolar.

Há muito o que se estudar, pesquisar, observar e desenvolver através das visualidades, pois vários são os desafios que os estudantes trazem para sala de aula. Cada elemento citado neste trabalho, imagem, filmes, canais do YouTube, vídeos, materiais escolares, entre outras coisas, estão intimamente ligados ao cotidiano escolar e considero que a escola pode integrá-los aos seus currículos, tornando os percursos de formação mais contextualizados e significativos.

Como docente considero que também preciso estar imersa na cultura visual dos educandos, pois podemos experimentar situações de aprendizagem reflexivas e poderemos, talvez, tornar-nos sujeitos de mudança, diante da grande chuva de imagens que percorre a vida de cada um de nós, e o que podemos fazer com e a partir dessas imagens. Só poderemos nos considerar inseridos em uma sociedade informada, a partir do momento que a informação possa chegar a todos, pois, assim, os estudantes poderão aprender a olhar de vários modos, e talvez abrir novos caminhos para liberdade de pensamento, e poderão ter a escolha de dizer sim ou não diante da enxurrada de imagens que vemos durante um dia.

Enfim, compreendo que a Cultura Visual, não deve estar na escola apenas como adorno, as imagens precisam fazer parte de uma educação que não hierarquize, que acima de tudo não abarque apenas as consideradas eruditas, mas, leve em conta as imagens do cotidiano que se vive. Também que a escola repense as suas visualidades repletas de EVA's com letrinhas coloridas, os trabalhos premiados pela “estética escolar” pendurados no pregador em uma varal, expostos na sala. Que escola e educadores repensem as imagens que compõem todo o material didático, as paredes da escola, para procurar ver além disso, para ver as imagens que permeiam os arredores da escola, a programação de TV que os alunos assistem, as mais diversas mídias que os alunos têm acesso, fazendo da sala de aula, um lugar no qual a reflexão e a criticidade sejam primazia, e que assim, possamos ver as transformações que sempre estão em curso.

REFERÊNCIAS

BARRETO, Maurício. Os Vingadores - The Avengers, crítica sem spoilers. 28/04/2012. Disponível em: <http://heroisx.com/2012/04/28/vingadores-the-avengers-critica-sem-spoilers/> Acesso em: 28 mai. 2017.

BORROUL, Beatriz. Larissa Manoela: “Gostaria de ir para Hollywood”. Revista Quem, 10 jan. 2014. Disponível em: <http://revistaquem.globo.com/Popquem/noticia/2014/01/larissa-manoela-gostaria-de-ir-para-hollywood.html> Acesso em: 18 mai. 2017.

BRASIL. Lei Federal n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm Acesso em: 08 mai. 2017.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf> Acesso em: 08 mai. 2017.

_____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Terceira versão. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf Acesso em: 08 mai. 2017.

COSTA, Marisa Vorraber. Quem são? Que querem? Que fazer com eles? Eis que chegam às nossas escolas as crianças e jovens do século XXI. VI COLÓQUIO SOBRE QUESTÕES CURRICULARES. Rio de Janeiro, agosto, 2005.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Dicionário Aurélio. 8 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2010.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. 46 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

_____. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Autores Associados, 1989.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GOVERNO DO ESTADO DA PARAIBA. Secretaria de Educação e Cultura. Gerência Executiva da Educação Infantil e Ensino Fundamental. *Referenciais Curriculares do*

Ensino Fundamental: Linguagens e Diversidade Sociocultural. João Pessoa: SEC:Grafset, 2010.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Artmed, 2000.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Paraíba. Santa Rita. Disponível em: <http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?lang=&codmun=251370&search=paraiba|santa-rita> Acesso em: 18 mai. 2017.

NASCIMENTO, Erinaldo Alves do. Visualidade e infância até seis anos: versões em imagens e os desafios da educação infantil. In: MARTINS, R.; TOUTINHO, I. (orgs.) *Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola*. Santa Maria: Editora UFSM, 2010.

NUNES, Luciana Borre. A cultura visual nas tramas escolares: a produção da feminilidade nas salas de aula. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). *Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola...*Santa Maria: Ed. da UFSM, 2010. p. 165-190.

PUBLISHNEWS. Lista de mais vendidos Geral de 2016. Disponível em: <http://www.publishnews.com.br/ranking/anual/0/2016/0/0> Acesso em: 18 mai. 2017.

TAVIN, Kevin; ANDERSON, David. A cultura visual nas aulas de arte do Ensino Fundamental: uma desconstrução da Disney. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). *Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola...*Santa Maria: Ed. da UFSM, 2010. p. 57-70.

SARDELICH, Maria Emilia. Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa. *Cadernos de Pesquisa*, v. 36, n. 128, p. 451-472, mai./ago. 2006.